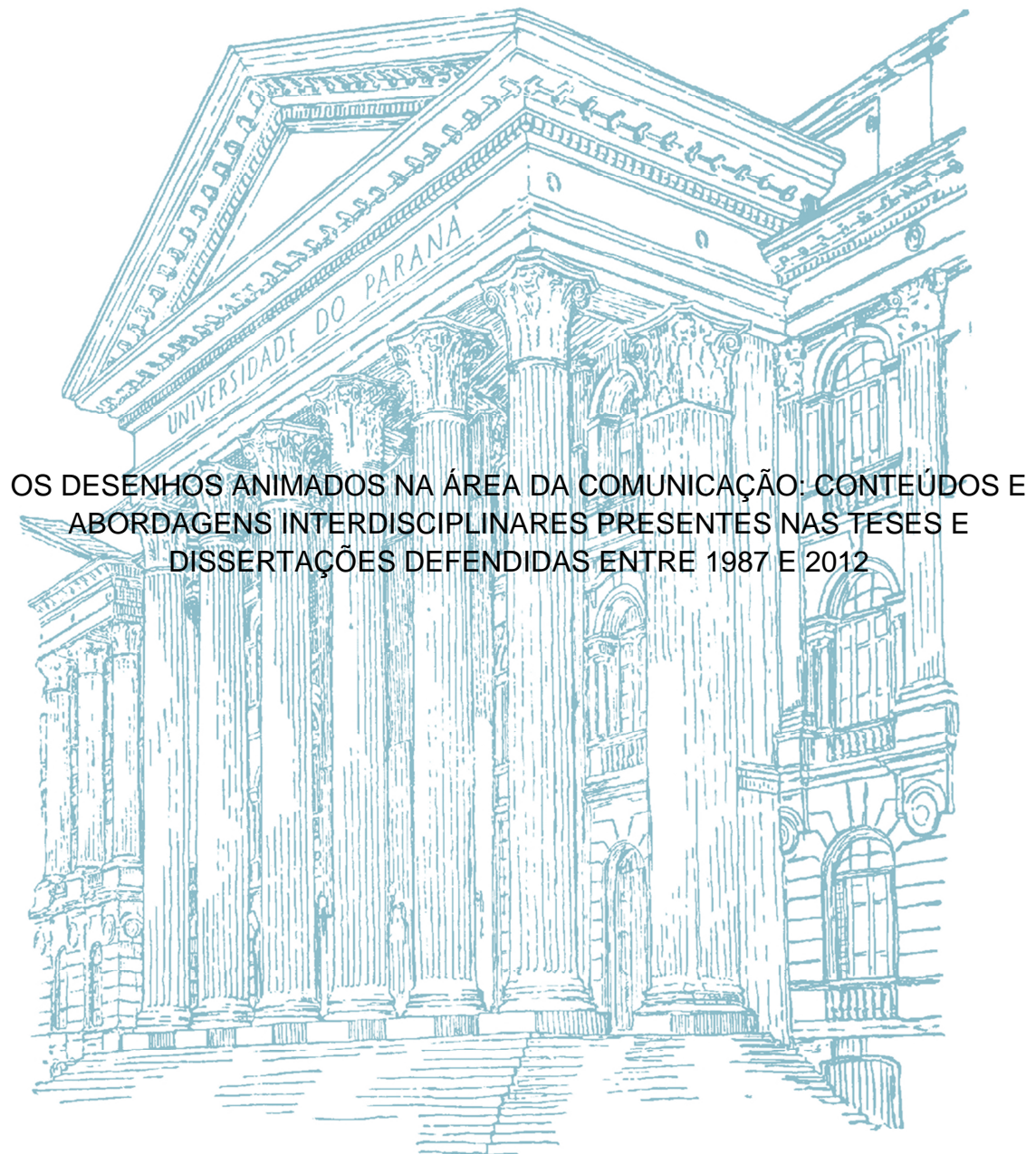


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRÉ RICHARD DURANTE VIEIRA



OS DESENHOS ANIMADOS NA ÁREA DA COMUNICAÇÃO: CONTEÚDOS E
ABORDAGENS INTERDISCIPLINARES PRESENTES NAS TESES E
DISSERTAÇÕES DEFENDIDAS ENTRE 1987 E 2012

CURITIBA

2014

ANDRÉ RICHARD DURANTE VIEIRA

OS DESENHOS ANIMADOS NA ÁREA DA COMUNICAÇÃO: CONTEÚDOS E
ABORDAGENS INTERDISCIPLINARES PRESENTES NAS TESES E
DISSERTAÇÕES DEFENDIDAS ENTRE 1987 E 2012

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linha de Pesquisa Comunicação, Educação e Formações Socioculturais, Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, como parte das exigências para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Glaucia da Silva Brito

CURITIBA

2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
Rua Bom Jesus, 650 – Juvevê - Fone: 3313-2025

ATA SESSÃO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata da Sessão Pública, de defesa de dissertação para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. No dia 24 de 02 de 2014, às 14:00 horas, nas dependências do Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, reuniu-se a banca examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, composta pelos Professores Doutores *Joana Paulin Romanowski*, Kelly Cristina de Souza Prudencio e Glaucia da Silva Brito, orientadora e presidente da Banca Examinadora, com a finalidade de julgar a dissertação do(a) candidato(a) André Richard Durante Vieira, intitulada "OS DESENHOS ANIMADOS NA ÁREA DA COMUNICAÇÃO: CONTEÚDOS E ABORDAGENS INTERDISCIPLINARES PRESENTES NAS TESES E DISSERTAÇÕES DEFENDIDAS ENTRE 1987 E 2012", para obtenção do grau de mestre em Comunicação. O desenvolvimento dos trabalhos seguiu o roteiro de sessão de defesa estabelecido pela coordenação do curso, com abertura, condução e encerramento da sessão solene de defesa feito pela presidente da banca. Após haver analisado o referido trabalho e argüido o(a) candidato(a), os membros da banca examinadora deliberaram pela "aprovação com distinção plouvor" do(a) acadêmico(a), habilitando-o ao título de Mestre em Comunicação, linha de pesquisa "COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO E FORMAÇÕES SOCIOCULTURAIS da área de concentração em "Comunicação e Sociedade", desde que apresente a versão definitiva da dissertação conforme regimento interno do programa. Curitiba, 24 de fevereiro de 2014.

* A banca recomenda publicação.

Profª Drª *Joana Paulin Romanowski*

Profª Drª *Kelly Cristina de Souza Prudencio*

Profª Drª *Glaucia da Silva Brito*
Orientadora e presidente da banca examinadora



Catálogo na publicação
Fernanda Emanóela Nogueira – CRB 9/1607
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação - UFPR

Vieira, André Richard Durante

Os desenhos animados na área da comunicação : conteúdos e abordagens interdisciplinares presentes nas teses e dissertações defendidas entre 1987 e 2012 / André Richard Durante Vieira – Curitiba, 2014.
181 f.

Orientadora : Prof^a. Dr^a. Glaucia da Silva Brito

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná.

1. Desenho animado - Comunicação. 2. Animação cinematográfica.
3. Teses. 4. Dissertações. I. Título.

CDD 778.5347

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, gostaria de fazer um agradecimento especial aos meus pais, José e Ieda Vieira, pelo apoio incondicional durante o Mestrado e por todo investimento em minha educação. Sem esse apoio esse trabalho não teria sido possível.

Além disso, um agradecimento em particular a Carla Araújo e a meu filho Lucas pelo apoio, compreensão e paciência durante os longos períodos de estudos, quando nem sempre eu poderia estar presente da forma como gostaria.

Agradeço também imensamente a minha orientadora prof. Dra. Gláucia da Silva Brito, que com seu conhecimento e sabedoria contribuiu para clarear o caminho a seguir sempre que necessário.

Às professoras Dra. Kelly Cristina de Souza Prudêncio e Dra. Joana Paulin Romanowski, por aceitaram o convite para participar da banca examinadora e pelos comentários críticos, fundamentais para a finalização deste trabalho.

A todos os meus antigos professores, desde o ensino pré-escolar até a pós-graduação, que ajudaram a formar o conhecimento que tenho hoje.

Ao Governo Federal que, através das bolsas distribuídas através do programa REUNI, viabilizou a execução desta pesquisa.

E, por fim, a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para essa pesquisa.

Todo sofrimento psicológico é fictício, porque ou está armazenado na memória do passado, ou na imaginação do futuro, porque ambos são apenas ilusórios... O passado já passou e o futuro ainda não chegou. O único momento real é o presente, e nele reside a eternidade. Só há um tempo em que é fundamental despertar.

Esse tempo é agora!

(Siddhartha Gautama, o Buda)

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo realizar o estado da arte das pesquisas acadêmicas brasileiras em comunicação sobre desenhos animados, a fim de compreender como se construiu a pesquisa em nível de pós-graduação a partir da interface com outros campos do conhecimento, em especial, com a educação. Para isso, foi feito um levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES de todos os trabalhos de pós-graduação em comunicação defendidos no Brasil no período entre 1987 e 2012 que tivessem os desenhos animados como temática central de estudo. Ao todo, foram localizados 43 trabalhos (5 teses de doutorado e 38 dissertações de mestrado) que compuseram o *corpus* dessa pesquisa. A pesquisa se deu em duas etapas distintas: inicialmente, foi feita a leitura dos textos integrais e o fichamento catalográfico dos 43 trabalhos analisados. Na sequência, esse material foi analisado a partir de três eixos: aspectos gerais (área do conhecimento, dependência administrativa e localização geográfica da instituição de ensino onde o trabalho foi defendido, nível e programa da pós-graduação e ano de defesa), aspectos metodológicos (tipo de pesquisa, procedimentos de coleta de dados, abordagem do problema, delineamentos teórico-metodológicos e tipos de referências bibliográficas utilizados) e aspectos de conteúdo (abordagens interdisciplinares, mídias abordadas, origem das referências bibliográficas e autores citados). O referencial teórico utilizado neste trabalho consiste de autores da área do cinema de animação, tais como Barbosa Júnior (2005), Beckerman (2013), Halas e Manvel (1980), Williams (2009), Thomas e Johnston (1998) bem como autores da Comunicação cujas investigações tangenciam, de forma interdisciplinar, outros campos de estudos, tais como França (2010), Martino (2009), Setton (2011), Baccega (2013), Melo e Tosta (2008). Para a metodologia do estado da arte, essa pesquisa baseou-se nos pressupostos de autores como Romanowski (2002; 2006), Brzezinski (2006), Ferreira (2002) e Vermelho (2005). Por fim, foi utilizada a metodologia de Bardin (2011) para o estabelecimento de categorias de análise de conteúdo das teses e dissertações analisadas. Entre os resultados encontrados, verificou-se presença de múltiplas abordagens e interfaces nas pesquisas analisadas, com cruzamentos epistemológicos e teóricos com diversas áreas das ciências humanas (psicologia, sociologia, filosofia, educação e história), bem como áreas tão díspares quanto a informática, as artes plásticas e administração de empresas. Em relação à fundamentação teórica, foi observada uma forte presença de autores da semiótica, da análise do discurso (escolas francesa e inglesa), dos frankfurtianos clássicos, além de historiadores específicos do campo da animação. Não foram encontradas, no entanto, referências a linhas de investigação genuinamente brasileiras, como a *folkcomunicação*. Por fim, em relação às interfaces da comunicação com o campo específico da educação, foi constatada uma relativa escassez de trabalhos que tenham analisado os desenhos animados a partir de uma abordagem pedagógica, denotando uma possível lacuna na investigação acadêmica brasileira.

Palavras-chave: Desenho animado. Cinema de animação. Pesquisa. Estado da arte. Comunicação. Interdisciplinar.

ABSTRACT

This Master's thesis has the objective of elaborating an academic state of knowledge analysis of the Brazilian researches in Communication studies about animated cartoons, in order to understand how the investigation in this field has evolved through an interdisciplinary approach to other fields of knowledge, mainly the Educational area. Preliminary data was retrieved from the CAPES Thesis and Dissertations Database, on which Brazilian academic post-graduation works between 1987 and 2012 are stored. 43 academic researches in Communication were found (5 Doctorate's thesis and 38 Master's thesis), which formed the object of analysis of this research. The investigation evolved in two separate moments: initially, a complete text reading and a systematic cataloging of all 43 selected researches were done. After that, this material was analyzed under three main categories: general aspects (field of knowledge, type and location of the university, post-graduation level, programs and released year), methodological aspects (type of research, data collection methods, approach, research design and types of references) and content aspects (interdisciplinary approaches, media, origin of the referenced books and authors). The theoretical background in this Master's thesis consists of authors from the animated movie field, such as Barbosa Júnior, (2005), Beckerman (2013), Halas and Manvel (1980), Williams (2009), Thomas and Johnston (1998), as well as Communication authors whose lines of investigation cross other fields of knowledge in an interdisciplinary way, such as França (2010), Martino (2009), Setton (2011), Baccega (2013), Melo and Tosta (2008). For the state of knowledge methodology, this research was supported by authors such as Romanowski (2002; 2006), Brzezinski (2006), Ferreira (2002) e Vermelho (2005). At last, Bardin's (2011) content analysis methodology was used to establish the categories of analysis of the Master's and Doctorate's thesis. Among the results, a significant presence of multiple approaches on the analyzed researches was observed, with theoretical and epistemological crossings between different fields of studies in Human Sciences (Psychology, Sociology, Philosophy, Education and History), as well as in areas as distant as Informatics, Plastic Arts and Business Administration. Furthermore, authors from the Semiotics, Content Analysis (French and English tradition), the Frankfurt School and from animated movies were regularly referenced on these researches. However, references to authors from genuinely Brazilian lines of investigation, such as the *folkcommunication*, have not been found. A relative absence of researches which have analyzed the animated cartoons from a pedagogical perspective has also been detected, what might suggest a possible gap in the Brazilian academic investigation.

Key-words: Cartoons. Animation. Research. State of knowledge. Communication. Interdisciplinarity.

TERMO DE RESPONSABILIDADE

DECLARAÇÃO DE COMPROMISSO ÉTICO COM A ORIGINALIDADE CIENTÍFICO-INTELLECTUAL

Responsabilizo-me pela redação do trabalho de dissertação, sob título “Os desenhos animados na área da comunicação: conteúdos e abordagens interdisciplinares presentes nas teses e dissertações defendidas entre 1987 e 2012”, atestando que todos os trechos que tenham sido transcritos de outros documentos (publicados ou não) e que não sejam de minha exclusiva autoria estão citados entre aspas e está identificada a fonte e a página de que foram extraídas (se transcrito literalmente) ou somente indicadas fonte e ano (se utilizada a idéia do autor citado), conforme normas e padrões ABNT vigentes.

Declaro, ainda, ter pleno conhecimento de que posso ser responsabilizado legalmente caso infrinja tais disposições.

Curitiba, 24 de fevereiro de 2014

ANDRÉ RICHARD DURANTE VIEIRA

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 -	PINTURAS RUPESTRES DAS CAVERNAS DE LASCAUX, FRANÇA (ESQUERDA) E ALTAMIRA, ESPANHA	21
FIGURA 2 -	REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA DA LANTERNA MÁGICA DE KIRCHER	23
FIGURA 3 -	TAUMATRÓPIO COM PÁSSARO E GAIOLA	25
FIGURA 4 -	SEQUÊNCIA DE IMAGENS NO FENAQUISTOSCÓPIO	26
FIGURA 5 -	PRAXINOSCÓPIO COM SEQUÊNCIA DE IMAGENS DE UM CAVALO GALOPANDO	26
FIGURA 6 -	ILUSTRAÇÕES DO CARTAZ E DA DEMONSTRAÇÃO DO TEATRO ÓPTICO DE ÉMILE REYNAUD	27
FIGURA 7 -	EXPERIMENTO DE EADWEARD MUYBRIDGE, COM 24 FOTOGRAFIAS EM SEQUÊNCIA	29
FIGURA 8 -	CENAS INICIAIS DE HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES, DE JAMES STUART BLACKTON	31
FIGURA 9 -	CENAS DO FILME PEQUENO NEMO, DE WINSOR MCCAY, DE 1911	33
FIGURA 10 -	CARTAZ E CENA DO FILME GERTIE, A DINOSSAURA, DE WINSOR MCCAY, DE 1914	33
FIGURA 11 -	IMAGENS DO DOCUMENTO DE PATENTE DO ROTOSCÓPIO, DEMONSTRANDO SUA OPERAÇÃO	34
FIGURA 12 -	FELIX THE CAT	36
FIGURA 13 -	PRIMEIRA APARIÇÃO DE MICKEY MOUSE, EM STEAMBOAT WILLIE, DE 1928	37
FIGURA 14 -	CENA DE BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES, DOS ESTÚDIOS DISNEY, DE 1937.....	38
FIGURA 15 -	PERSONAGENS DOS ESTÚDIOS WARNER	39
FIGURA 16 -	TOM E JERRY EM AÇÃO	41
FIGURA 17 -	CENA DE A RAPOSA E O CORVO, DE 1949/50	43

FIGURA 18 - CENAS DE GERALD MCBOING BOING E MR. MAGOO, AMBOS DOS ESTÚDIOS UPA	44
FIGURA 19 - PERSONAGENS CRIADOS POR HANNA-BARBERA	45
FIGURA 20 - FOTOGRAMA DO FILME TRON: UMA ODISSEIA ELETRÔNICA, MOSTRANDO O USO DE GRÁFICOS VETORIAIS	51
FIGURA 21 - CENA DA ANIMAÇÃO THE ADVENTURES OF ANDRÉ & WALLY B	53
FIGURA 22 - PERSONAGENS DA ANIMAÇÃO TOY STORY, DE 1995	54

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 -	ATIVIDADES DE ENTRETENIMENTO UTILIZADAS POR USUÁRIOS DE INTERNET NO BRASIL, TOTAL E POR GÊNERO (2011)	49
TABELA 2 -	BILHETERIA DE DESENHOS ANIMADOS DE LONGA-METRAGEM, PRODUZIDOS ENTRE 1980 E 2013	55
TABELA 3 -	TESES E DISSERTAÇÕES (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR PALAVRAS-CHAVE	59
TABELA 4 -	TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR ÁREA DO CONHECIMENTO ..	60
TABELA 5 -	TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS EM COMUNICAÇÃO (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR PALAVRAS-CHAVE E ADEQUAÇÃO À TEMÁTICA	63
TABELA 6 -	TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS EM COMUNICAÇÃO (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR NÍVEL DA PÓS-GRADUAÇÃO	63
TABELA 7 -	DISTRIBUIÇÃO POR NÍVEL DA PESQUISA	74
TABELA 8 -	DISTRIBUIÇÃO POR ANO DE DEFESA, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA (1987-2012)	75
TABELA 9 -	DISTRIBUIÇÃO POR DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA	76
TABELA 10 -	DISTRIBUIÇÃO POR IES, SEGMENTADO POR DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA	77
TABELA 11 -	DISTRIBUIÇÃO POR UNIDADES DA FEDERAÇÃO	78
TABELA 12 -	DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE PESQUISA QUANTO À ESTRUTURA DA PRODUÇÃO	80
TABELA 13 -	DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE PESQUISA QUANTO À ABORDAGEM DO PROBLEMA	82
TABELA 14 -	DISTRIBUIÇÃO POR PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS UTILIZADO (56 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)	83
TABELA 15 -	DISTRIBUIÇÃO POR DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO (104 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)	85

TABELA 16 - DISTRIBUIÇÃO POR DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO, SEGMENTADO POR PERÍODO (104 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)	87
TABELA 17 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE REFERÊNCIA UTILIZADA	89
TABELA 18 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE REFERÊNCIA, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA	90
TABELA 19 - DISTRIBUIÇÃO POR PALAVRAS-CHAVE NO RESUMO (157 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 RESUMOS)	92
TABELA 20 - DISTRIBUIÇÃO POR ABORDAGENS MULTIDISCIPLINARES, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA (116 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)	94
TABELA 21 - DISTRIBUIÇÃO POR MÍDIAS ABORDADAS, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA (116 ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)	97
TABELA 22 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS	98
TABELA 23 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS, SEGMENTADO POR NÍVEL DE PESQUISA	99
TABELA 24 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS, SEGMENTADO POR PERÍODO	99
TABELA 25 - RELAÇÃO DE AUTORES COM MAIOR NÚMERO DE TRABALHOS CITADOS	100
TABELA 26 - QUANTIDADE DE PESQUISAS DIFERENTES EM QUE UM DETERMINADO AUTOR (A) FOI CITADO	102

LISTA DE SIGLAS

ESPM	- Escola Superior de Propaganda e Marketing
FCL	- Fundação Cásper Líbero
FUFPI	- Fundação Universidade Federal do Piauí
FUFSE	- Fundação Universidade Federal de Sergipe
PUC-MG	- Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
PUC-RIO	- Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
PUC-RS	- Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
PUC-SP	- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
UAM	- Universidade Anhembi Morumbi
UCB	- Universidade Católica de Brasília
UEL	- Universidade Estadual de Londrina
UEPG	- Universidade Estadual de Ponta Grossa
UERJ	- Universidade Estadual do Rio de Janeiro
UFAM	- Universidade Federal do Amazonas
UFBA	- Universidade Federal da Bahia
UFC	- Universidade Federal do Ceará
UFF	- Universidade Federal Fluminense
UFG	- Universidade Federal de Goiás
UFJF	- Universidade Federal de Juiz de Fora
UFMG	- Universidade Federal de Minas Gerais
UFMS	- Universidade Federal do Mato Grosso do Sul
UFPA	- Universidade Federal do Pará
UFPB	- Universidade Federal da Paraíba
UFPE	- Universidade Federal de Pernambuco
UFPR	- Universidade Federal do Paraná
UFRGS	- Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFRJ	- Universidade Federal do Rio de Janeiro

UFRN	- Universidade Federal do Rio Grande do Norte
UFSC	- Universidade Federal de Santa Catarina
UFSCAR	- Universidade Federal de São Carlos
UFSM	- Universidade Federal de Santa Maria
UMESP	- Universidade Metodista de São Paulo
UNB	- Universidade de Brasília
UNESP/BAU	- Universidade Estadual Paulista (campus Bauru)
UNICAMP	- Universidade Estadual de Campinas
UNIP	- Universidade Paulista
UNISINOS	- Universidade do Vale do Rio dos Sinos
UNISO	- Universidade de Sorocaba
USCS	- Universidade Municipal de São Caetano do Sul
USP	- Universidade de São Paulo
UTP	- Universidade Tuiuti do Paraná

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	16
2. OS DESENHOS ANIMADOS: ASPECTOS HISTÓRICOS, EVOLUÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.....	21
2.1. AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS COM ANIMAÇÕES.....	22
2.2. SÉCULO XIX: DO TAUMATRÓPIO ÀS PRIMEIRAS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO MODERNA.....	24
2.3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	29
2.3.1. A fase da magia e dos truques.....	30
2.3.2. A fase artística do cinema de animação.....	32
2.4. DESENHOS ANIMADOS NA TV: HEGEMONIA NORTE-AMERICANA	42
2.5. ANIMAÇÃO NA ERA DIGITAL	47
2.5.1. A produção de desenhos na era digital	51
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	57
3.1. PASSOS PRELIMINARES	57
3.2. DEFINIÇÃO DO CORPUS DE PESQUISA	58
3.2.1. Escolha das palavras-chave	58
3.2.2. Manipulação dos dados preliminares através da planilha Microsoft Excel...59	
3.2.3. Filtragem por área de conhecimento: Comunicação	61
3.2.4. Filtragem por temática central abordada: desenhos animados.....	61
3.3. COLETA DE DADOS	63
3.4. DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE	64
3.4.1. Aspectos gerais.....	65
3.4.2. Aspectos metodológicos	66
3.4.3. Aspectos de conteúdo.....	67
3.5. ELABORAÇÃO DAS FICHAS CATALOGRÁFICAS.....	68
3.6. CLASSIFICAÇÃO DOS DADOS NA PLANILHA MICROFOST EXCEL	71
3.7. ANÁLISE DOS RESULTADOS	72
4. ANÁLISE DAS TESES E DISSERTAÇÕES.....	73
4.1. ASPECTOS GERAIS	73
4.2. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	79
4.2.1. Tipo de pesquisa (quanto à estrutura da produção).....	79

4.2.2.	Tipo de pesquisa (quanto à abordagem do problema).....	81
4.2.3.	Procedimento de coleta de dados	82
4.2.4.	Delineamento teórico-metodológico	84
4.2.5.	Tipo de referências utilizadas.....	88
4.3.	ASPECTOS DE CONTEÚDO.....	91
4.3.1.	Palavras-chave no resumo.....	91
4.3.2.	Abordagens interdisciplinares (interfaces)	93
4.3.3.	Mídias nas quais os desenhos animados foram abordados.....	96
4.3.4.	Origem das referências utilizadas	97
4.3.5.	Autores citados	100
4.4.	ASPECTOS SILENCIADOS NAS PESQUISAS	104
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
	REFERÊNCIAS.....	109
	APÊNDICES	118
	APÊNDICE 1 - RELAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO NO BRASIL E ANO DE INÍCIO	119
	APÊNDICE 2 - FICHAS CATALOGRÁFICAS	121

1. INTRODUÇÃO

Os desenhos animados¹ povoam há mais de um século nosso imaginário. Inventado no fim do século XIX, ele acompanhou no século XX as inovações estéticas, artísticas e técnicas que o cinema vivenciou nesse período. Hoje, eles estão presentes em toda parte, seja nas televisões a cabo, em filmes tridimensionais, nos aparelhos celulares, nos computadores portáteis, nos cinemas, e dentro de automóveis.

Os desenhos animados foram amplamente estudados pela comunidade científica, sendo objeto de estudo das mais diversas áreas do conhecimento. Na comunicação, as primeiras pesquisas se deram nos EUA, nos anos 1940, à luz das correntes funcionalistas anglo-saxônicas², e tinham foco voltado aos efeitos produzidos no público infantil.

No Brasil, as primeiras pesquisas sobre desenhos animados datam do fim da década de 1970 e tiveram abordagens interdisciplinares, algumas realizadas de áreas de fora da comunicação, como a psicologia. Esse foi o caso da pesquisa de Beraldi (1978), que buscou a partir da psicologia analisar a agressividade e potenciais efeitos de alguns desenhos sobre crianças em idade pré-escolar, identificando características positivas e negativas dos personagens. Pacheco (1981) analisou o desenho animado Pica-pau e seu personagem-título, questionando uma possível reprodução da ideologia dominante através do desenho. Pica-pau foi também estudado por Fusari (1982;1985), que investigou os potenciais efeitos da animação sobre crianças em idade escolar. Baltazar (1987) buscou interpretar os estereótipos presentes na estrutura familiar da série *Flintstones*.

Mattos (1990) identificou nesses trabalhos o caráter de pioneirismo na pesquisa de animação no Brasil, relacionando as principais características e

¹ Embora reconheçamos pequenas diferenças semânticas entre os termos 'desenho animado', 'animação' e 'cinema de animação', trataremos todos como sinônimos. Embora não haja consenso sobre a utilização desses termos, alguns pesquisadores, no entanto, optam por diferenciá-los, dando-lhes um significado distinto. Em Almeida (2007) encontra-se uma explicação detalhada da construção histórica dos termos.

² De acordo com Martino (2009), é possível identificar três fases pelas quais passaram os estudos de comunicação na tradição anglo-saxônica. Nos anos 1920, os estudos voltavam para os efeitos dos meios de comunicação de massa. A partir dos anos 1940, o foco se voltou para os usos que o público faz da mídia, relativizando e limitando os efeitos dos meios de comunicação de massa. Nos anos 1970, houve uma retomada da teoria de efeitos ilimitados da comunicação, "retomando a ideia de uma mídia super poderosa, capaz de influenciar gostos, opiniões e atitudes políticas." (Id., 2009, p. 184).

objetivos desses trabalhos, traçando um panorama geral da produção acadêmica brasileira sobre desenhos animados até 1987.

Em nosso trabalho, portanto, partimos desse ano de 1987 para analisar como as pesquisas acadêmicas brasileiras em nível de mestrado e doutorado na área de comunicação têm abordado os desenhos animados. Sabe-se que a temática pode ser analisada sob os mais diferentes prismas, seja em relação ao tipo de pesquisa, aos métodos empregados, ao conteúdo ou aos resultados encontrados. Buscamos, portanto, conhecer o que foi pesquisado sobre o tema e traçar um panorama sobre o conhecimento na área.

Desta forma, entendemos que compreender as transformações na pesquisa em uma determinada área exige um acompanhamento constante de publicações científicas. Dependendo da área de interesse, não é possível esse acompanhamento senão a partir da compilação em conjunto das pesquisas dentro da área, que busquem alinhar trabalhos em comum dentro de uma perspectiva que organize o conhecimento, que dê uma ordem e lógica à publicação científica acadêmica. Esse é o papel que cumprem as chamadas pesquisas do “estado da arte”. De acordo com Romanowski e Ens (2006),

o interesse por pesquisas que abordam ‘estado da arte’ deriva da abrangência desses estudos para apontar caminhos que vêm sendo tomados e aspectos que são abordados em detrimento de outros. A realização destes balanços possibilita contribuir com a organização e análise na definição de um campo, uma área, além de indicar possíveis contribuições da pesquisa para com as rupturas sociais. (ROMANOSWKI; ENS, 2006, p. 38-39).

A justificativa deste trabalho, portanto, reside na necessidade de se analisar as pesquisas acerca dos desenhos animados no Brasil, de forma a organizar esse conhecimento, sistematizá-lo e categorizá-lo, a fim de possibilitar uma análise quanto ao conteúdo abordado e às interfaces interdisciplinares presentes nesses trabalhos. Em uma busca, verificamos que em relação aos desenhos animados, falta na pós-graduação em comunicação no Brasil um estudo sobre o “estado da arte” dessas pesquisas. Nesse tipo de produção, busca-se uma compilação, revisão e categorização do conhecimento que permita uma análise abrangente sobre o conteúdo das publicações. Com esta pesquisa do “estado da arte” ou “estado de conhecimento”, procuramos

trazer em comum o desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares, de que formas e em que condições têm sido produzidas certas dissertações de mestrado, teses de doutorado, publicações em periódicos e comunicações em anais de congressos e de seminários. Também são reconhecidas por realizarem uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar, à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles, sob os quais o fenômeno passa a ser analisado. (FERREIRA, 2002, p. 258).

Na execução de uma pesquisa do tipo “estado da arte”, Romanowski (2002) recomenda os seguintes passos:

- identificação dos descritores para direcionar as buscas a serem realizadas;
 - localização dos bancos de pesquisas, teses e dissertações, catálogos e acervos de bibliotecas, biblioteca eletrônica que possam proporcionar acesso a coleções de periódicos, assim como aos textos completos dos artigos;
 - estabelecimento de critérios para a seleção do material que compõe o corpus do estado da arte;
 - levantamento de teses e dissertações catalogadas;
 - coleta do material de pesquisa, selecionado junto às bibliotecas de sistema COMUT ou disponibilizados eletronicamente;
 - leitura das publicações com elaboração de síntese preliminar, considerando o tema, os objetivos, as problemáticas, metodologias, conclusões, e a relação entre o pesquisador e a área;
 - organização do relatório do estudo compondo a sistematização das sínteses, identificando as tendências dos temas abordados e as relações indicadas nas teses e dissertações;
 - análise e elaboração das conclusões preliminares.
- (ROMANOWSKI, 2002, p. 15-16).

Entendemos que esse tipo de pesquisa pretendido requer uma estratégia epistemológica adequada ao propósito. Por se tratar de uma investigação a partir de dados, de trabalhos publicados, com a finalidade de construir um conhecimento, uma generalização que permita identificar regularidades presentes nas teses e dissertações brasileiras acerca do tema dessa pesquisa, consideramos a estratégia indutiva a mais adequada. Nesse sentido, Blaikie (1993) esclarece que a pesquisa indutiva

inicia-se com a coleta de dados e posteriormente procede para derivar generalizações utilizando-se do que se chama lógica indutiva. O objetivo é determinar a natureza das regularidades, ou redes de regularidades, na vida social. Uma vez estabelecidas, elas podem ser utilizadas para explicar a ocorrência de eventos específicos ao localizá-los dentro de um padrão de regularidades encontrado. (BLAIKIE, 1993, p. 25).

Examinando as teses e dissertações publicadas no Brasil no período entre 1987 e 2012, encontramos 43 trabalhos que abordaram os desenhos animados na área da comunicação.

O objetivo geral desse trabalho é analisar as teses e dissertações brasileiras sobre desenhos animados em comunicação, defendidas entre os anos de 1987 e 2012, a fim de estabelecer um “estado da arte” dessas pesquisas.

No intuito de atingir este objetivo geral, elencamos três objetivos específicos:

- a) compreender como se construiu a pesquisa em nível de pós-graduação em comunicação no Brasil sobre desenhos animados a partir da interface com outros campos do conhecimento, em especial, com a educação;
- b) mapear as pesquisas sobre o assunto, identificando aspectos gerais, metodológicos e de conteúdo das teses e dissertações analisadas;
- c) identificar tendências e aspectos silenciados nessas pesquisas.

Partimos da hipótese de que as pesquisas brasileiras sobre desenhos animados apresentam uma grande diversidade de abordagens interdisciplinares, característica própria do campo da comunicação, e que a interface com a educação se apresenta com maior frequência nesses trabalhos. Baseamos nossa hipótese na aproximação que existe entre os dois campos, comunicação e educação, e pelo fato de os desenhos animados serem, ao mesmo tempo, um produto midiático, cultural e pedagógico, produtores de sentidos e percepções.

Mendonça, Mendes e Souza (2010) explicam que o desenho animado é importante para o desenvolvimento da criança, pois é através deles que ela pode satisfazer suas necessidades de diversão, medos, aventuras e viver de forma imaginária conflitos, em um “processo de amadurecimento cognitivo e emocional” (MENDONÇA; MENDES; SOUZA, 2010, p. 6).

Em relação à televisão, principal mídia nas quais os desenhos se inserem, Vilches³ (1993, citado por BACCEGA, 2003) identificou três aspectos principais pelos quais a criança busca o aparelho: a fantasia, a diversão e a instrução. A fantasia é o principal motivador, pois proporciona o prazer que a criança obtém ao se identificar com personagens excitantes, constituindo uma fuga da sua realidade

³ VILCHES, Lorenzo. **La televisión**: los efectos del bien y del mal. Barcelona: Paidós, 1993.

cotidiana. A diversão é o catalisador dessa experiência, é o que faz a criança buscar a televisão, em busca do divertimento. E a instrução, que se dá de forma incidental, informal – a criança em geral prefere instruir-se a partir de programas ou desenhos que instruem de forma indireta do que programas didáticos.

Nesse mesmo sentido, Setton (2011) afirma que os meios de massa, em especial a televisão, muito além de informarem e entreterem, atuam como agentes de socialização. Tradicionalmente, a escola, a família e a Igreja constituíam-se nos principais agentes da vida em sociedade, pautando costumes e normas implícitas de conduta. A televisão acabou por concorrer nessa disputa, atuando como matriz de cultura.

Para o bem ou para o mal, as mídias transmitem mensagens contribuindo para a formação de identidades de todos. Elas e as escolas, ao mesmo tempo, como todas as outras instituições socializadoras, procuram valorizar ou condenar certos comportamentos e regras. (SETTON, 2011, p. 15).

A estrutura deste trabalho está organizada da seguinte forma: na Introdução, problematizamos nossa questão de pesquisa, apresentando a justificativa, os objetivos e as hipóteses desta dissertação.

No segundo capítulo, contextualizamos os desenhos animados a partir da sua história, seu surgimento, suas transformações.

No terceiro capítulo, explicamos a metodologia empregada na pesquisa, apontando os passos trilhados, as escolhas metodológicas, as formas de tratamentos dos dados, bem como os critérios de categorização e análise empregados.

No quarto capítulo, apresentamos os dados quantitativos e as análises qualitativas acerca das pesquisas brasileiras sobre desenhos animados no período de 1987 e 2012. Optamos por fragmentar essa análise em três eixos: aspectos gerais, aspectos metodológicos e aspectos de conteúdo das pesquisas, além de dedicarmos um subcapítulo para os aspectos silenciados encontrados nos trabalhos analisados.

Por fim, concluímos nosso trabalho apresentando no quinto capítulo as considerações finais, seguidas das referências bibliográficas e os apêndices, com as fichas catalográficas detalhadas das 43 pesquisas analisadas e material de pesquisa acessório ao texto.

2. OS DESENHOS ANIMADOS: ASPECTOS HISTÓRICOS, EVOLUÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

O aspecto fundamental dos desenhos animados é o de movimento. Em latim, o verbo *animare* significa tornar vivo, dar vida a, e passou a ser utilizado para descrever imagens em movimento durante o século XX. (SOLOMON⁴, 1987, *apud* BARBOSA JÚNIOR, 2000).

Os exemplos mais antigos da expressão da imagem em movimento de que se tem notícia remontam ao período pré-histórico. Gravuras de animais com quatro pares de patas, causando a impressão de movimento, foram encontradas nas paredes de uma caverna em Altamira, na Espanha, desenhadas há cerca de 20.000 anos. Escavações encontraram no Irã uma tigela de cerâmica de cerca de 5.200 anos, pintada com uma sequência de imagens de um bode saltando entre árvores, causando a nítida impressão de movimento quando girada. Exemplos similares foram encontrados no Egito e Grécia antiga, com potes simulando imagens em movimento ao serem giradas. (BECKERMAN, 2012; THOMAS; JOHNSTON, 1995; HALAS; MANVEL, 1980)



Figura 1 – Pinturas rupestres das cavernas de Lascaux, França (esquerda) e Altamira, Espanha.
Fonte: MUTRAN (2010, p. 11)

Barbosa Júnior (2005) associa essa obsessão pela imagem, em especial a imagem em movimento, a um aspecto evolutivo da espécie humana, alegando que

o movimento tem sido motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos. E isso por um motivo definitivo: o movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como

⁴ SOLOMON, Charles (org.). **The art of the animated image**: an anthology. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

instrumentos de sobrevivência. Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas - inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna. (BARBOSA JUNIOR, 2005, p. 28-29).

Na história dos desenhos animados, o surgimento do cinema, no final do século XIX, foi o divisor de águas. Antes disso, as animações restringiam-se a simples dispositivos que mais se assemelhavam a brinquedos com intuito de divertir e de exposições animadas limitadas a pequenos grupos de pessoas (LAYBOURNE, 1998).

Halas e Manvell (1980) descrevem a história das animações em 4 fases distintas:

1. Fase inicial, baseada em truques e magias; (anos 1900-1910);
2. Fase de assentamento dos desenhos animados como um cinema menor (anos 1910-1920);
3. Fase de experimentação técnica e de elaboração de filmes de longa-metragem (anos 1930-1940);
4. Fase contemporânea, em que tem lugar uma considerável expansão dos filmes animados, que engloba tanto o campo da televisão quanto dos filmes didáticos especializados (a partir dos anos 1950);

A essas quatro fases, incluímos uma quinta:

5. Fase digital, marcada pela incorporação de recursos técnicos de animação eletrônica e pelo surgimento de uma cibercultura, inaugurando novas mediações e espaços midiáticos (a partir dos anos 1970)

2.1. AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS COM ANIMAÇÕES

No Renascimento europeu surgiram as bases científico-instrumentais para que se consolidasse, séculos mais tarde, a arte da animação. Esse foi um período marcado por fundamentações científicas que possibilitariam o futuro surgimento da fotografia, do cinema e do próprio desenho animado. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

No campo das ciências naturais, a releitura de textos do período Clássico de Aristóteles, Platão, Euclides e Ptolomeu, conduziu a uma série de análises e experimentos no campo da Ótica, produzindo descobertas e invenções: os óculos e a lupa (fim do século XIII), o microscópio (1595) e a luneta (1608). No século XVII, discutia-se sobre ciência de forma relativamente livre na Europa, e esses objetos eram razoavelmente acessíveis a quem se interessasse (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Nesse ambiente propício à inovação e troca de ideias, foi publicado, no ano de 1646, pelo inventor romano Athanasius Kircher, o livro *Ars magna lucis et umbrae*, A grande Arte da luz e sombra. Nessa obra, Kircher descrevia uma invenção sua, a lanterna mágica. Ela consistia de uma caixa simples, com uma fonte de luz e espelhos, criando imagens que eram projetadas na parede através de slides de vidros. De início, a lanterna mágica causou espanto, sendo Kircher inclusive acusado de bruxaria, mas despertou grande interesse nas pessoas e nos cientistas.

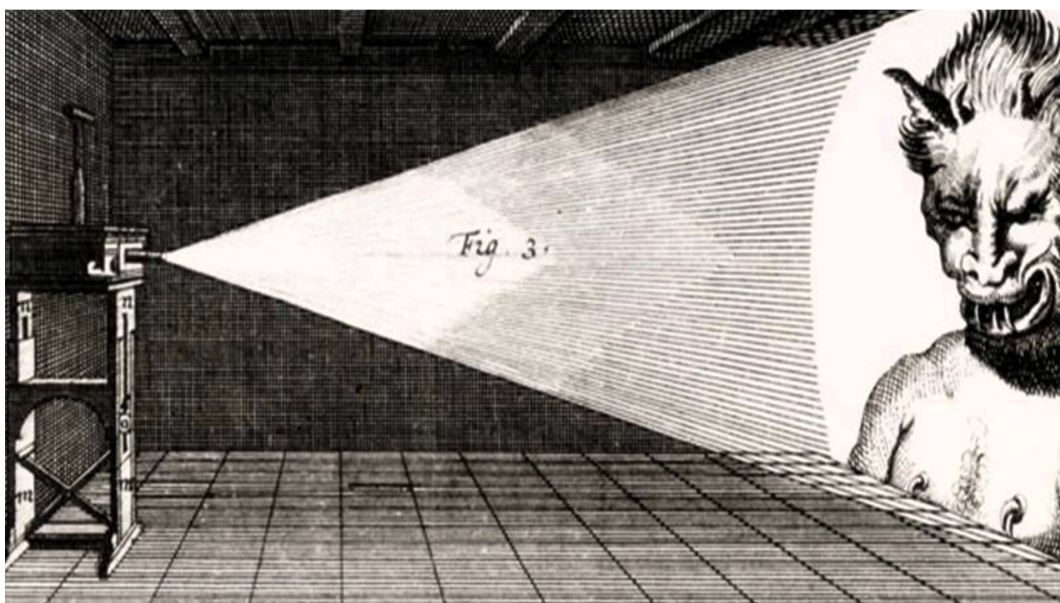


Figura 2 – Representação artística da Lanterna Mágica de Kircher.
Fonte: <http://i1.ytimg.com/vi/UERhBA3VfkA/maxresdefault.jpg>

Beckerman (2012) explica que

a lanterna mágica prontamente se estabeleceu como fonte de diversão e admiração, e no decorrer dos séculos seguintes empreendedores viajantes a levaram para pequenas cidades e aldeias. Por uma pequena quantia de dinheiro, eles encantavam as pessoas com imagens tremulamente projetadas. Os 'lanterneiros mágicos' esforçavam-se para simular movimento projetando longas sequências de vidro ou discos, mostrando imagens em ação. Por volta do século XIX, era prática comum a

visualização de sequências de animação com efeitos coloridos e engraçados, com a ajuda de uma manivela. (BECKERMAN, 2012, não paginado, tradução nossa).

Por toda a Europa, alastraram-se animadores com suas próprias versões de lanterna mágica, dispostos a encantar crianças e adultos, em troca de algumas moedas (BECKERMAN, 2012). As experiências com a lanterna mágica nunca passaram de demonstrações para pequenos grupos de pessoas. No entanto, elas contribuíram no sentido de despertar o interesse pela imagem em movimento, em descobrir-se formas e instrumentos que possibilitassem que as animações ganhassem vida e projeção.

2.2. SÉCULO XIX: DO TAUMATRÓPIO ÀS PRIMEIRAS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO MODERNA

O interesse pela imagem em movimento fez surgir no século XIX diversos mecanismos que simulavam algum tipo de animação. Esses objetos não tinham conotação ou pretensão comercial, apenas de entreter. Feitos geralmente de materiais simples, como papel, barbante e gravuras, ao serem postos em movimento esses brinquedos causavam a ilusão de uma animação, de uma sequência de imagens correndo como se estivessem vivas.

A lógica por trás dessa ilusão estava no fenômeno da persistência da visão, um conceito forjado pelo físico inglês Peter Mark Roget, em 1824. Sua teoria baseia-se no fato de que a visão humana não consegue distinguir a intercalação de imagens a uma taxa de cerca de 20 a 25 gravuras por segundo, percebendo como uma imagem contínua. (BECKERMAN, 2012; WILLIAMS, 2009)

Embora na atualidade a persistência da visão não seja cientificamente utilizada para explicar esse fenômeno⁵, o conceito influenciou no desenvolvimento dos mais diversos objetos com a finalidade de produzir sequências animadas. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

⁵ Atualmente, a explicação mais aceita para esse fenômeno é a teoria do Movimento Phi, fundamentada em 1912 por Max Wertheimer, segundo a qual a sensação de movimento explica-se por um fenômeno psíquico (e não ótico ou fisiológico, como supunha Roget), de forma que “se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda.” (MACHADO, 2008, p. 20).

O Taumatrópio é um desses brinquedos de animação. Inventado nos anos 1820, ele era um simples dispositivo: um disco com dupla face, cada qual contendo figuras distintas, com 2 barbantes torcidos em cada lado. Os barbantes, ao serem puxados, faziam girar o disco rapidamente, mesclando as imagens da frente e do verso, causando a impressão visual de tratar-se de apenas uma imagem contínua. Dessa forma, duas imagens, contendo uma gaiola vazia e a outra um pássaro, passariam a ser vistas todas juntas, fazendo com que de forma “mágica” o pássaro fosse parar dentro da gaiola. (LAYBOURNE, 1998; BARBOSA JÚNIOR, 2005)

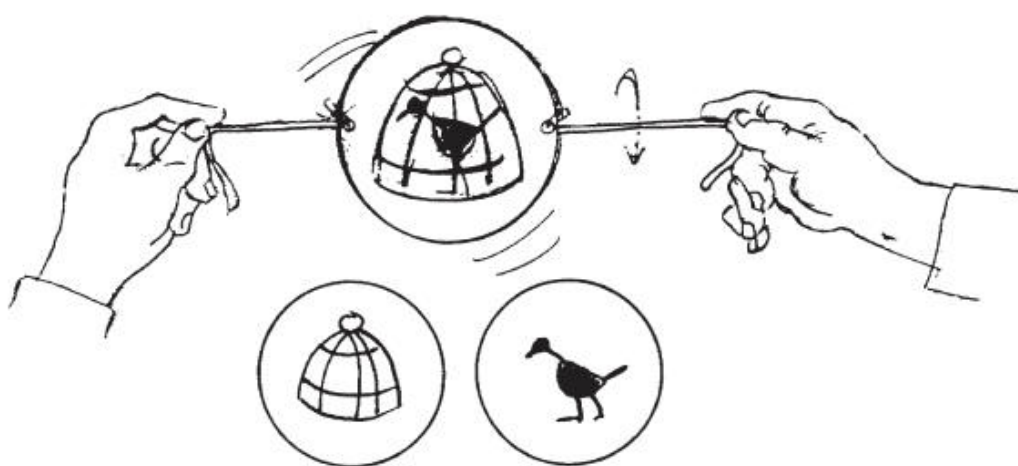


Figura 3 – Taumatrópio com pássaro e gaiola.
Fonte: BECKERMAN (2013, não paginado)

O efeito gerado pelo Taumatrópio, no entanto, era muito limitado, restrito a superexposição de somente duas imagens, não permitindo movimentos contínuos e mais longos. Mesmo assim, tornou-se um brinquedo relativamente popular no século XIX. (LAYBOURNE, 1998)

Em 1832, Joseph Plateau inventa o Fenaquistoscópio, o primeiro dispositivo a criar a ilusão de um movimento contínuo com múltiplas imagens. Tratava-se de dois discos montados um sobre o outro, um contendo cerca de 12 a 16 imagens diferentes na sua borda, o outro com ranhuras por onde era possível observar. Ao ser girado, o disco produzia a sensação de uma animação em sequência. O princípio era o mesmo do Taumatrópio, embora o Fenaquistoscópio permitisse movimentos mais complexos, com sequências múltiplas de imagens. (BECKERMAN, 2012; LAYBOURNE, 1998)

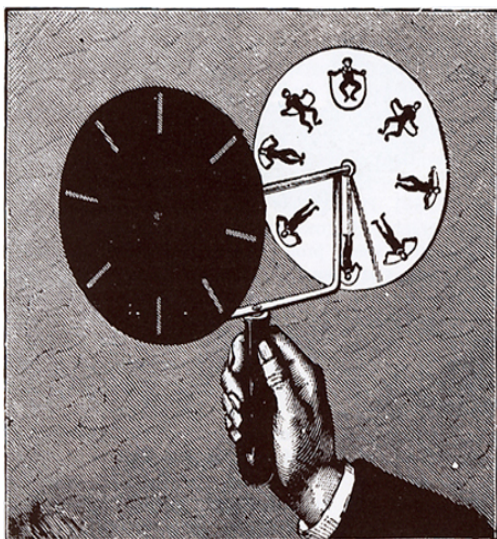


Figura 4 – Sequência de imagens no Fenaquistoscópio.
Fonte: http://www.ideafixa.com/wp-content/uploads/2013/08/phenakistoscope_hand-carry.jpg

Versões aperfeiçoadas do dispositivo de Plateau foram sendo desenvolvidas no século XIX. Dentre elas, o Zootrópio, inventado em 1834 por William Horner, era um Fenaquistoscópio mais sofisticado, com desenhos gravados no lado interno de um tambor, disposto horizontalmente (ao contrário do original, que era disposto verticalmente) e montado de forma semelhante ao de um abajur de mesa. Quanto maior o diâmetro do tambor, maior a quantidade de desenhos, possibilitando animações mais sofisticadas. (LAYBOURNE, 1998)

O Praxinoscópio, inventado em 1877, por sua vez, era uma versão aperfeiçoada do Zootrópio – as aberturas no tambor, por onde as imagens eram observadas, foram substituídas por espelhos, que refletiam uma das imagens da tira de desenhos. (LAYBOURNE, 1998) Isso permitia gerar uma sequência animada, observável não mais através de uma fenda, mas por um espelho. O inventor do Praxinoscópio foi Charles-Émile Reynaud, um professor de ciências francês, que exerceria uma grande influência no surgimento e no desenvolvimento dos desenhos animados. (WILLIAMS, 2009)

A partir de sua invenção, Reynaud incorporou ao Praxinoscópio um complexo jogo de espelhos e lentes, e acrescentou uma lanterna, permitindo que suas animações fossem projetadas em uma tela. Com isso, Reynaud inaugura em 1892 o Teatro Óptico, em que exibia a um público pagante seus filmes, as *pantomines lumineuses*, animações de cerca de 15 minutos de duração. Nesses anos precedentes à



Figura 5 – Praxinoscópio com sequência de imagens de um cavalo galopando.
Fonte: <http://artecuriforme.blogspot.com.br/2012/02/praxinoscopio-nasce-animacao.html>

invenção do cinema, o Teatro Óptico foi um grande sucesso – Reynaud fez cerca de 13.000 apresentações e prosseguiu com suas performances até cinco anos após a invenção do cinema, em 1895. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

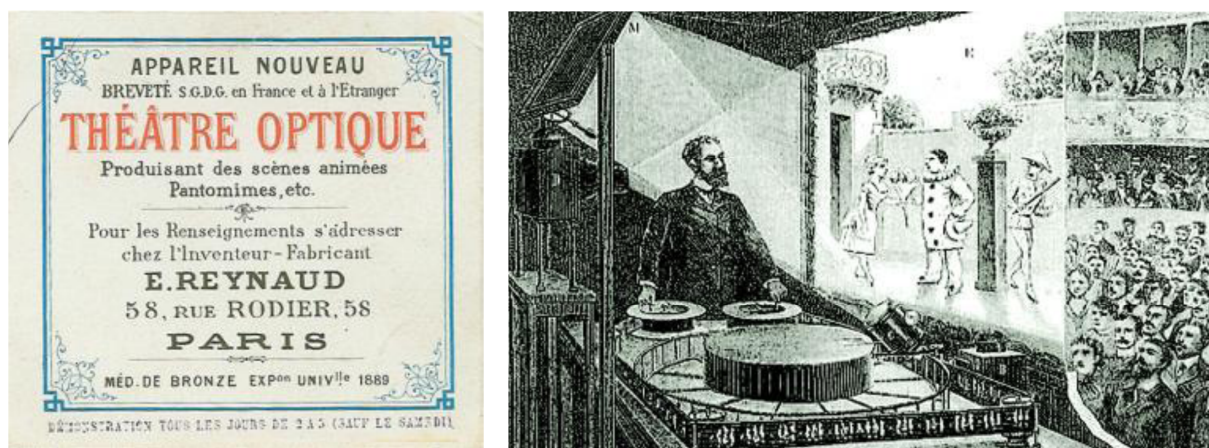


Figura 6 – Ilustrações do cartaz e da demonstração do Teatro Óptico de Émile Reynaud.
Fonte: MUTRAN (2010, p. 17)

No entanto, os experimentos de Reynaud, apesar de contarem com recursos artísticos, estéticos inegáveis, partiam de princípios técnicos semelhantes ao da antiga lanterna mágica. Dessa forma,

apesar de feitos inegáveis para a animação como espetáculo, ao acomodar-se num ponto do desenvolvimento em que não dava para chegar a uma formulação artística acabada, sua contribuição para a linguagem da arte-animação não aconteceu. Reynaud, evidentemente, tinha intenção e talento artísticos. Contudo, estava preso ao fascínio do instrumento, a sua própria novidade tecnológica, limitante artisticamente como qualquer tecnologia por si mesma. E, como sempre acontece com quem assim se comporta, foi subjugado por outra tecnologia mais avançada. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 37).

Essa tecnologia mais avançada era a fotografia. Inventada na década de 1820, pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre, a fotografia viria a promover profundas mudanças na estética da arte, além de uma profunda transformação cultural que se intensificaria a partir da invenção de alguns de seus subprodutos, como o cinema, no fim do século XIX, e a televisão, em meados do século XX.

Benjamin (1994) identifica no surgimento da fotografia uma necessidade social, algo historicamente necessário, derivado da necessidade de identificar as pessoas nos centros urbanos. Além disso, ressalta o caráter de mudanças sociais

geradas a partir de seu surgimento. Por volta de 1840, a fotografia já teria feito desaparecer de vez os retratos em miniaturas, e forçaria a pintura tradicional a buscar novas estéticas como resposta à tensão gerada pela fotografia. No campo da imprensa, a fotografia viria a inaugurar novos modos de “ler” o jornal: pela primeira vez, havia a necessidade de se incluir legendas que explicassem as fotos. As “legendas se tornarão, em seguida, ainda mais precisas e imperiosas no cinema, em que a compreensão de cada imagem é condicionada pela sequência de todas as imagens anteriores.” (BENJAMIN, 1994, p. 175).

Durante o século XIX, vê-se o desenvolvimento da fotografia em diversos aspectos. Do ponto de vista da técnica, houve progressos no formato da câmara: as primeiras máquinas fotográficas eram simples caixotes, sem visor nem objetiva, dispondo simplesmente de uma abertura na frente, pela qual a luz entrava, e placas de colódio no fundo, onde eram impressas as imagens. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

Ao fim do século, as câmaras haviam se transformado. Inovações como a película flexível de celulóide e os filmes bobinados reduziram-nas a tamanhos portáteis, além de diminuir drasticamente o tempo de exposição: de diversas horas, em meados de 1820, a frações de segundo; era possível registrar as mais diversas imagens e fenômenos.

Por toda a parte surgiram experimentos envolvendo a fotografia. Em 1878, Eadweard Muybridge, um fotógrafo anglo-americano, analisou quadro a quadro o movimento de um cavalo galopando, utilizando-se de um conjunto de câmeras⁶. Esse experimento inspirou a invenção do Zoopraxinoscópio, uma versão do Fenaquistoscópio de Plateau adaptado para projeções em tela, que viria a ser um dos objetos precursores mais próximos do cinema.

⁶ Nessa experiência, Muybridge utilizou-se de 24 câmaras independentes, posicionadas lado a lado, a cerca de 50 cm entre elas, cada câmara ligada por um fio que se estenderia pela pista de corrida. O cavalo, ao esbarrar no ponto onde estavam posicionadas as câmaras, puxaria cada um dos 24 fios, acionando os disparadores de cada câmara. O resultado era uma sequência de 24 fotografias, que revelavam detalhadamente o movimento das patas do cavalo, no registro fotográfico de cada fração de segundo. (RODRIGUES, 2007)

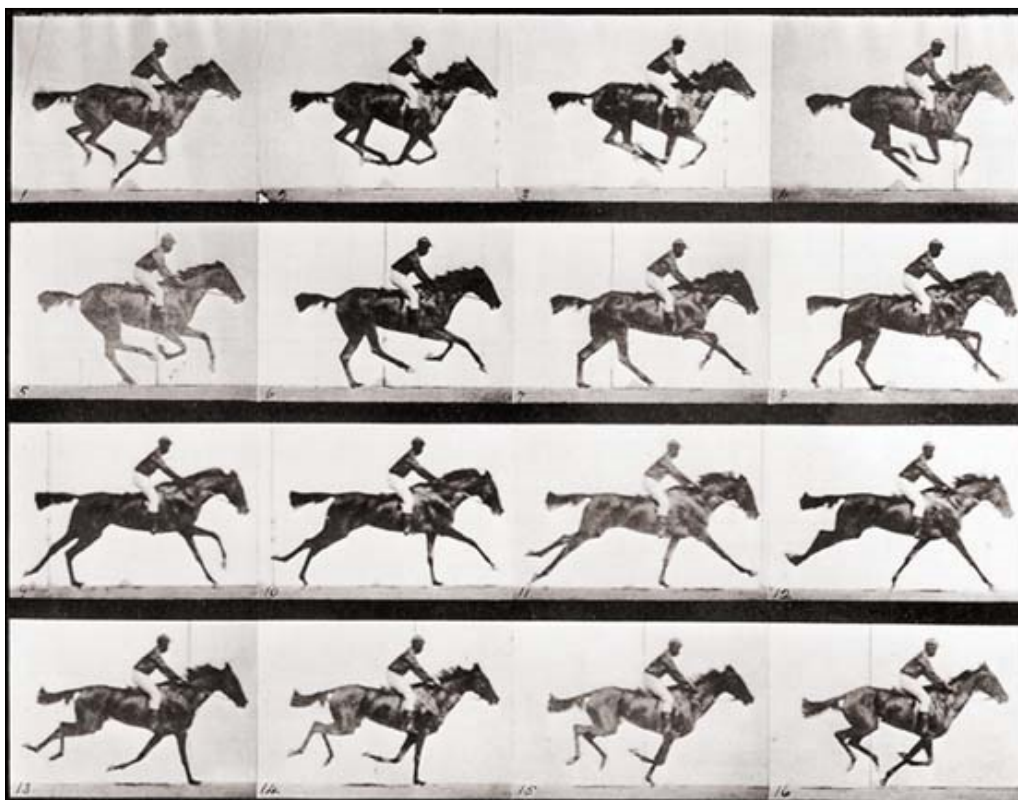


Figura 7 – Experimento de Eadweard Muybridge, com 24 fotografias em sequência.
 Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/The_Horse_in_Motion.jpg

2.3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Ao fim do século XIX, os requisitos para a invenção do cinema estavam delineados. Vivia-se um período de máximo desenvolvimento do imperialismo colonial, marcado pela ideologia do progresso e do desenvolvimento tecnológico. Nesse terreno fértil para descobertas e invenções surgiram, no campo das comunicações, o telefone (1876), o fonógrafo (1877), o gramofone (1887) e o próprio cinematógrafo (1894-95).

É nesse contexto que surge o cinema. Sua invenção é creditada frequentemente aos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière que, em 1895, promoveram a primeira apresentação pública cinematográfica. No entanto, suas produções limitavam-se a curtos registros de eventos ordinários do cotidiano, como a chegada de um trem à estação ou a saída de funcionários de uma fábrica. Nesse sentido, pouco contribuíram para o desenvolvimento do cinema como arte. De fato, "seus primeiros esforços foram mundanos e o entusiasmo produzido por sua técnica

rapidamente se apagou. O público queria ver histórias e não a vida do dia-a-dia." (PATMORE, 2004, p. 49, tradução nossa).

Assim como na história de outras linguagens, como a fotografia e até mesmo a internet, levou algum tempo para que o cinema se legitimasse como arte⁷. De forma análoga, a história dos desenhos animados seguiu este mesmo caminho. Barbosa Júnior (2005) identificou essa legitimidade tardia do caráter artístico das animações pelo fato de que, em suas origens, os desenhos animados eram feitos não por cartunistas ou desenhistas, mas pelas mesmas pessoas que construíam os equipamentos, ou seja, técnicos, inventores. Tanto no início da animação tradicional quanto no surgimento da animação por computador, o domínio das técnicas precedeu ao desenvolvimento artístico das animações.

2.3.1. A fase da magia e dos truques

De início, as primeiras produções para o cinema consistiam de simples reprodução de fatos do cotidiano. (MACHADO, 2008) Até esse momento, os trabalhos envolvendo a imagem em movimento estavam unicamente ligados aos aspectos técnicos, de operação dos equipamentos, da quantidade certa de luz ou tempo de exposição.

Não tardaria para surgirem os primeiros desenhos animados, produzidos através da mesma técnica básica do cinema: um rolo fotográfico (filme), contendo imagens em sequência, que eram projetadas por um dispositivo fotomecânico (projektor) em uma tela. Nessas características, o primeiro desenho animado de que se tem notícia é o *Humorous Phases of Funny Faces*, do cartunista norte-americano James Stuart Blackton, produzido em 1906.⁸

⁷ O Manifesto das Sete Artes foi proposto em 1923 por Ricciotto Canudo, em que elevava o cinema ao posto de Sétima Arte. (ARISTARCO, 1961, *apud* GUSMÃO, 2008). Posteriormente, foram incluídos ao Manifesto a Oitava, a Nona Arte, a Décima e a Décima Primeira Arte, que são a fotografia, as revistas em quadrinhos, os jogos de computador e as artes digitais. De uma forma ou outra, todas essas expressões artísticas guardam relações próximas e diretas com os desenhos animados.

⁸ Blackton havia trabalhado por quase duas décadas no aperfeiçoamento das técnicas de desenho, iluminação e filmagem, e contou com o apoio do inventor Thomas Edison, que lhe forneceu estúdio e equipamentos, além de ter lhe introduzido às técnicas de filmagem cinematográficas. (WILLIAMS, 2009)

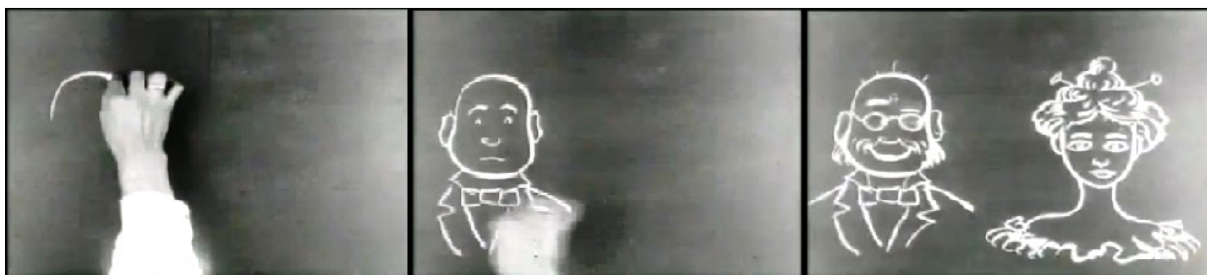


Figura 8 – Cenas iniciais de *Humorous Phases of Funny Faces*, de James Stuart Blackton.
 Fonte: <http://devaneiosregi.blogspot.com.br/2013/01/animacao-i-inicio.html>

Humorous Phases of Funny Faces era um desenho de curta duração, com cerca de 3 minutos. O que marca esse simples desenho são os aspectos do inesperado, do mágico, da fantasia e do assombro: as letras do título aparecem de formam misteriosamente, surge um chapéu do nada na cabeça do homem, um palhaço brinca com uma bola e um cachorro.

Esses mesmos ingredientes de fantasia, ficção e mistério iriam dominar a cena dos desenhos animados no início do século XX: objetos que desaparecem, bruxas, castelos mal assombrados. As plateias lotavam teatros para verem todos esses efeitos especiais, sem entender como eram produzidos. (BECKERMAN, 2012)

De acordo com Barbosa Júnior (2005),

esses primeiros filmes de efeito, com seus temas e títulos com alusões a bruxarias e pseudociência, refletiam os temores e anseios de uma época de expectativas diante de um mundo extraordinariamente novo - e consequentemente incerto - que se descortinava. Daí a apelação, frequentemente vulgar (mas perfeitamente compreensível), para conceitos medievais, românticos e simbolistas; grande parte em sequências animadas sem nenhuma função narrativa, cujo motivo era unicamente o interesse pelo automovimento e o poder de dar vida às coisas. Foi a maneira encontrada para, metaforicamente, dar vazão ao estranhamento e, ao mesmo tempo, fascinação pelas transformações do final do século XIX, que avançavam sobre as rodas dos automóveis e as asas dos aeroplanos. Nada mais próximo do nascente cinema de animação, que tinha nesse *movimento autônomo*, 'mágico' - primitivamente demonstrado pelos *trickfilms* -, o material de sua criação artística, que viria a tornar-se a essência mesma da arte da animação. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 45).

Por detrás de todos esses truques e efeitos especiais estava a técnica da filmagem *frame a frame* (quadro a quadro), que acabou ficando conhecida como *stop motion*. As cenas eram montadas quadro a quadro, possibilitando que objetos fossem filmados em diferentes posições, podendo aparecer repentinamente, ou mover-se de formas impossíveis.

Em pouco tempo, esse modelo de desenho fantástico e assombroso começava a dar sinais de desgaste: a proliferação de vídeos animados saturou o gosto do público, que voltava interesse a outros tipos de produção cinematográfica. (BARBOSA JÚNIOR, 2005) Além disso, o truque da filmagem em *stop motion* já era conhecido - jornais populares se encarregaram de desmistificar a mágica da filmagem *frame a frame*. O resultado disso é que esse tipo de filme tornou-se monótono e desinteressante para o público.

Havia, no entanto, produtores de animação que aproximaram os desenhos animados da arte, buscando fugir do tecnicismo estrito das produções iniciais. Émile Cohl, um cartunista francês, foi um desses artistas. Embora ele mesmo fosse um entusiasta pelos desenhos de Stockton e pelas histórias de terror, Cohl foi pioneiro em imprimir um estilo artístico a suas animações. *Fantasmagorie*, de 1908, também era uma história cheia de truques, com objetos que se moviam ou desapareciam nas telas. Mas seus desenhos tinham uma dinâmica inovadora. Apesar de "as imagens terem uma aparência simples - linhas brancas sobre o preto - elas continham uma história relativamente sofisticada: uma trama com uma garota, um amante ciumento e um policial". (WILLIAMS, 2009, p. 16, tradução nossa)

2.3.2. A fase artística do cinema de animação

A partir da década de 1910, a temática presente nos desenhos animados ampliou-se consideravelmente. O humor foi o aspecto mais marcante dessas produções: o desenho de animação deixava o aspecto técnico para assumir uma empatia com o público. "Em dez anos, 1908-1917, os desenhos animados deixaram de ser uma proeza técnica para converterem-se em um tipo de película cômica, amplamente aceitos pelo público." (HALAS; MANVEL, 1980, p.15, tradução nossa).

Um dos principais expoentes dessa fase do desenvolvimento dos desenhos de animação foi Winsor McCay, um cartunista norte-americano que revolucionou o aspecto estético dos desenhos animados. Desenhista prolífico, McCay viu-se desafiado a produzir um curta-metragem animado, com 4.000 desenhos, no prazo de 1 mês. Menos de 30 dias após, McCay, em parceria com Blackton, apresentou

Pequeno Nemo⁹, um desenho animado com aproximadamente 4.000 gravuras, com cerca de 2 minutos de duração, com "personagens se movendo de forma tão natural que pareciam ter vida e personalidade próprias." (COELHO, 2000, p. 32). Pequeno Nemo de fato tornou-se um sucesso de bilheteria quando estreou em 1911. (WILLIAMS, 2009).

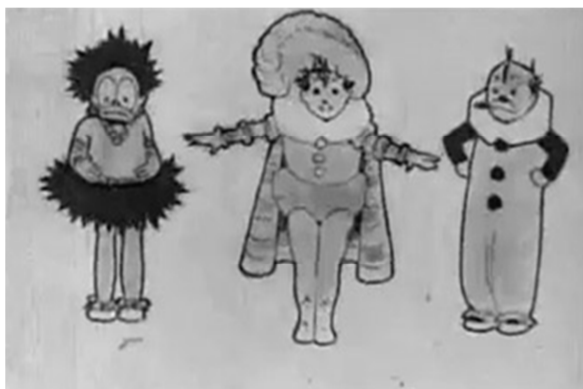


Figura 9 – Cenas do filme Pequeno Nemo, de Winsor McCay, de 1911.
Fonte: http://www.planetzot.com/cartoon_media.php?id=165#prettyPhoto

Também nessa fase aparecem as primeiras interações entre o artista e o desenho e entre o desenho e o público. Em Gertie, a Dinossaura, de 1914, seu desenhista, Winsor McCay, contracena com a animação, tanto em sua forma natural quanto em desenho. “Pela primeira vez alguém havia de fato criado um personagem para a grande tela, um personagem que atuava uma pequena história.” (MARX, 2007, p. 3, tradução nossa).

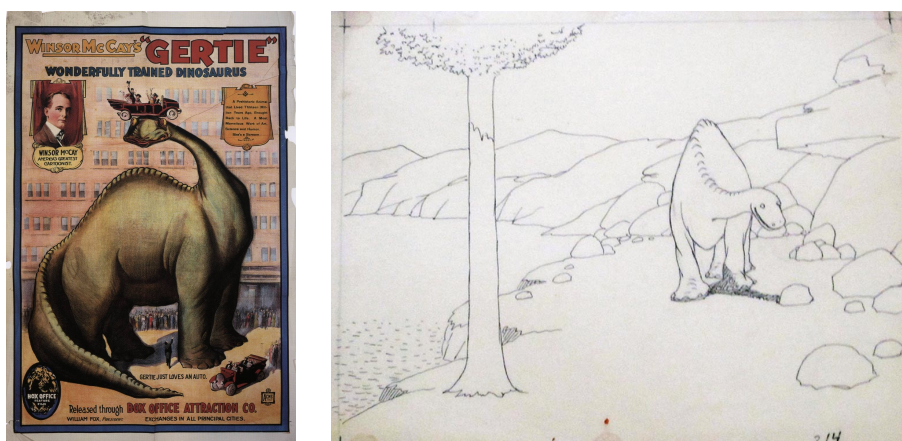


Figura 10 – Cartaz e cena do filme Gertie, a Dinossaura, de Winsor McCay, de 1914.
Fonte: <http://www.animationsensations.com/gertie-the-dinosaur-1>

⁹ O nome original da animação é *Winsor McCay, the famous cartoonist of the N.Y. Herald and his moving comics*, mas ficou conhecido por *Little Nemo*, ou Pequeno Nemo, em português.

Denota-se, neste período, uma crescente preocupação com o aspecto artístico na produção do desenho, no cuidado com pequenos detalhes. Nessas animações,

a mão do artista intervinha com grande rapidez na elaboração dos primeiros perfis, logo era já o personagem quem surgia a partir do pincel de desenhar, ganhando vida própria. Parecia ganhar vida em um novo tipo de magia cinematográfica. Os desenhos animados eram tão concisos e sensíveis como os gibis e *comics* da época; os diálogos apareciam escritos dentro de balões que partiam da boca dos personagens. Estes desenhos animados chegaram a ser tão populares dentro do mundo do espetáculo, que alguns personagens animados se igualaram em fama a artistas famosos do cinema, chegando inclusive a aparecer nos jornais em forma de histórias curtas. (HALAS; MANVEL, 1980, p. 16, tradução nossa).

Nessa fase, os desenhos animados eram produzidos em preto e branco e eram mudos. Era comum a utilização de intertítulos, legendas que explicavam a cena ou que dialogavam com a plateia, da mesma forma em que eram utilizados nos filmes mudos da época.

A invenção do rotoscópio¹⁰ em 1915, por Max Fleischer, introduziu a possibilidade de mesclar diferentes planos de imagens, além de possibilitar o aperfeiçoamento na aparência dos movimentos, uma vez que permitiam o uso de cenas reais para servirem de molde para os desenhos. Foi essa técnica utilizada por Fleischer no desenho *Out of the Inkwell*, uma série de desenhos produzida entre 1918 e 1929, que atingiu grande sucesso nos Estados Unidos. (PILLING, 1997)

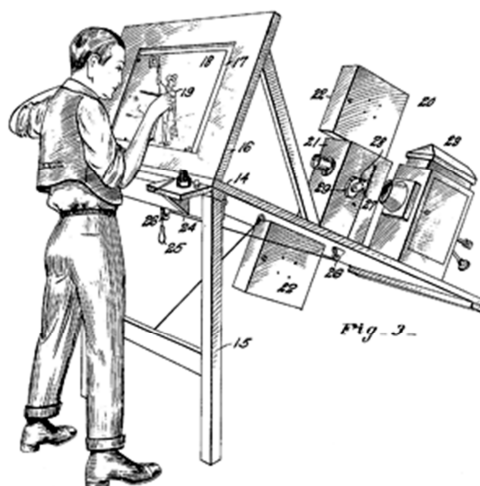


Figura 11 – Imagens do documento de patente do rotoscópio, demonstrando sua operação.
Fonte: LOPES FILHO (2007, p. 85)

¹⁰ Dispositivo que permitia projetar imagens filmadas reais em uma tela de desenho, de forma que o cartunista pudesse traçar e desenhar por cima da imagem. A grande vantagem dessa técnica era de permitir desenhar movimentos muito próximos da realidade.

Além do humor, alguns desenhos animados desse período abordaram temas tão diversos como a infidelidade conjugal¹¹, tragédias¹² e treinamentos de guerra¹³. De acordo com Pilling (1997), o desenho animado "se utiliza de ângulos cinematográficos dramáticos, perspectivas convincentes e tomadas subjetivas de forma a dramatizar a ação de uma maneira que uma filmagem convencional jamais conseguiria produzir". Da mesma forma nas comédias, onde a "animação pode ser tão mais inventiva do que a ação em cenas reais, por não estar restrita aos limites do realismo fotográfico". (PILLING, 1997, p. 9, tradução nossa)

Até o fim da década de 1910 e início dos anos 1920, a animação era uma arte altamente individualizada: a produção dependia do talento de um cartunista e de seus milhares de desenhos, o que tornava o trabalho extremamente pessoal e demorado. Como exemplo, a produção de uma animação com um minuto de duração a uma taxa de 24 quadros por segundo exigia a confecção de 1.440 fotogramas. Era comum os próprios cartunistas serem responsáveis por todo o processo, desde o roteiro, o desenho e a fotografia.

No entanto, começavam a surgir novas técnicas, a fim de dinamizar a produção e diminuir o tempo na confecção dos desenhos. Na virada da década de 1920, a arte da animação ingressava numa fase altamente comercial, marcada pelo crescimento vertiginoso do número de produções e a rápida evolução nas técnicas e na linguagem dos desenhos animados. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

Taylor (2004, p. 7, tradução nossa) esclarece que "a elaboração de um filme animado exige muito trabalho e vários e complexos processos técnicos. Esta é a razão pela qual a produção de trabalhos de animação foi claramente influenciada pelos métodos industriais de produção".

¹¹ *The Cameraman's Revenge*, de 1911, é uma animação que trata de um romance adúltero entre dois insetos, secretamente filmado e depois apresentado numa sala de cinema, para o desgosto do marido inseto traidor que levava a mulher para o cinema. (PILLING, 1997)

¹² Em 1915, durante a Primeira Guerra Mundial, o transatlântico britânico RMS Lusitania foi afundado pelas tropas alemãs, causando a morte de mais de 2.000 pessoas, a maioria delas americanas. A tragédia foi narrada de forma dramática no desenho animado *The Sinking of Lusitania*, de Winsor McCay, em 1918. (PILLING, 1997)

¹³ A Primeira Guerra Mundial criou uma enorme demanda por animações para treinamento de operações. Utilizando-se o rotoscópio, Bray "foi contratado pelo governo americano para produzir curtas de treinamento e o sucesso foi tanto que ele fez da animação não-ficcional o seu grande negócio". (SERRA, 2011, p. 17)

Nesse sentido, teve grande importância o papel desempenhado pelo cartunista norte-americano John Randolph Bray nas décadas de 1910 e 1920: ele “está para o cinema de animação assim como Henry Ford está para a indústria automobilística, tamanho o impacto de sua inovadora e eficiente organização na maneira de produzir filmes de animação.” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 63).

Entre as inovações, surgiu a ideia de se produzir diversas cópias de fundo das cenas de fundo dos desenhos animados, de forma que o cartunista não tivesse que redesenhá-los a cada cena. Através de um processo de gravação fotográfica em chapas a zinco, era possível gerar centenas de cópias idênticas do plano de fundo, deixando espaços em branco para que as cenas elementares da animação pudessem ser desenhadas. (BRAY; HURD, 1988).

No final da década de 1910, surgia no ramo da animação *Felix the Cat* (Gato Félix). Transformado em desenho animado em 1919 - o personagem já existia em quadrinhos - Felix rapidamente se tornou um grande sucesso de público, tornando-se tão popular na época quanto Charlie Chaplin. (BARBOSA JUNIOR, 2005; WILLIAMS, 2009).

A produção dos desenhos de Felix durante a década de 1920 demonstrava o espírito industrial que a animação havia adquirido. Como numa fábrica, havia uma equipe em linha de montagem para produção e arte-final em série, para dar conta da demanda de produzir um novo desenho a cada duas semanas¹⁴.

A chegada do som e das cores marcava uma nova era na produção dos desenhos animados. No final da década de 1920, os desenhos mudos e em preto e branco coexistiam com os novos filmes coloridos e sonoros. A qualidade de áudio e vídeo, no entanto, eram bastante limitadas. *My Old Kentucky Home*, de Max Fleischer, de 1924, considerado o



Figura 12 – Felix the Cat.
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat

¹⁴ Devido à enorme demanda de desenhos que uma animação exige, surgiram diferentes ideias que permitissem ganhos de escala e produtividade. Personagens da Disney, como o Mickey Mouse, Pateta e Pluto, por exemplo, foram desenhados com apenas 3 dedos para reduzirem o tempo gasto na produção dos desenhos. Por razões de economia de tempo e dinheiro, o grupo diretor da Disney decidiu eliminar o rabo do personagem Mickey Mouse durante a Segunda Guerra Mundial, sendo reestabelecido alguns anos depois. (BROWN, 1984)

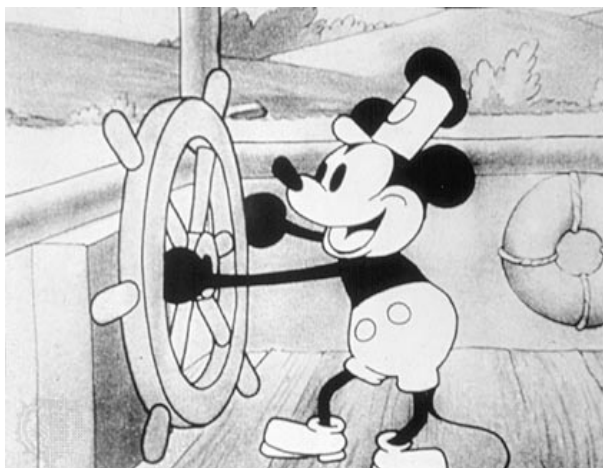


Figura 13 – Primeira aparição de Mickey Mouse, em *Steamboat Willie*, de 1928.
Fonte: MUTRAN (2010, p. 35)

primeiro desenho animado com sons, tinha uma qualidade de áudio ruim, com problemas de sincronia entre a voz e a ação do personagem. (FLEISCHER, 2005)

Com a introdução de novas técnicas de áudio e vídeo, os desenhos rapidamente se aperfeiçoaram. E nesse sentido, o maior expoente dessa fase que se iniciava na história da animação foi o cartunista norte-americano Walt Disney.

A contribuição de Walt Disney foi amplamente relatada em pesquisas acadêmicas no Brasil e no exterior. (OROFINO, 2004; CISCATI, 2004; VELASCO, 2009; MUTRAN, 2010). Para além do aspecto artístico-estético na arte da animação, os desenhos de Disney exerceram influência em diversos aspectos, seja na introdução de novas técnicas, linguagens e aspectos artísticos, seja em aspectos socioculturais, como a difusão em escala mundial de um modo de vida norte-americano, caricaturado em desenhos animados e personificados em ícones como o Pato Donald, Tio Patinhas, Pateta, entre outros.

Os primeiros trabalhos de Walt Disney datam da década de 1910, mas seu reconhecimento viria com o lançamento daquele que se tornaria um dos personagens mais icônicos da indústria cinematográfica, um rato com o nome de Mickey. Mickey Mouse aparece pela primeira vez na animação *Steamboat Willie* (Willie do barco a vapor), de 1928. Embora tenha sido feito inteiro em preto e branco, este desenho representou um marco na arte da animação, tanto em relação aos aspectos técnicos quanto artísticos (MUTRAN, 2010). O desenho mostrava uma sincronia perfeita entre a voz e a boca do ratinho, com diversos efeitos sonoros e qualidade gráfica superior, além de movimentos sutis muito bem definidos.

Em 1932, Walt Disney lança *Flowers and Trees* (Flores e árvores), o primeiro desenho animado produzido no padrão cromático Technicolor (três cores). O resultado era um desenho com cores vivas, estabelecendo mais uma vez um novo padrão de qualidade gráfica dos desenhos animados. (MUTRAN, 2010)

Na história da animação, a virada das décadas de 1920 para 1930 foi marcada pela transição de técnicas - substituição dos filmes mudos e em preto e branco por produções coloridas e sonoras - e por estilos artísticos inovadores. Nesse sentido, os trabalhos dos estúdios de Walt Disney representaram um novo tempo, definindo um modelo de animação que iria pautar a produção no período entre guerras. Iniciava-se o que os historiadores da animação consideram a Era de Ouro dos desenhos animados.¹⁵ (WILLIAMS, 2009)

Até os anos 1930, os desenhos eram de curta duração, poucos deles excedendo 10 minutos de filme. Sua circulação se dava exclusivamente em salas de cinema, com públicos que pagavam para ver as curtas animações. No início da década, Walt Disney teve a ideia de produzir um longa-metragem animado. Em 1934, teve início a produção de A Branca de Neve e os Sete Anões, uma adaptação do conto alemão dos irmãos Grimm. (MALTIN, 1995)



Figura 14 – Cena de Branca de Neve e os Sete Anões, dos Estúdios Disney, de 1937.
Fonte: PEREZ (2005, p. 164)

A produção do filme levou três anos para concluir os cerca de 120.000 fotogramas que compunham o desenho, sendo lançado em 1937. Apesar dos altíssimos custos de produção, o filme obteve grande reconhecimento do ponto de

¹⁵ As inovações propostas pelos animadores dos estúdios Disney deram origem aos 12 princípios básicos da animação. Esses princípios estão relacionados aos movimentos, personalidade e modos de agir dos personagens, e influenciaram todo o desenvolvimento da animação, inclusive na produção dos desenhos animados por computador. Os princípios e suas explicações detalhadas encontram-se em Thomas e Johnston (1995).

vista comercial e da crítica¹⁶. O filme ganhou o Oscar de melhor música¹⁷, além de render a Walt Disney o Oscar de Honorário em 1938.

Disney havia consolidado a preocupação com os detalhes, com a harmonia dos movimentos, com o envolvimento do público em histórias sedutoras. "A cor, a música e os efeitos sonoros se combinavam para elevar os filmes de desenhos animados a um novo estado de maturidade dentro do cinema de evasão, de entretenimento". (HALAS; MANVEL, 1980, p. 16, tradução nossa).

Alguns anos antes, em 1933, *Os Três Porquinhos*, de Walt Disney, já haviam captado grande aceitação pelo público, principalmente pelo aspecto emocional, de simpatia e envolvimento da plateia com os personagens. (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Cada um deles - os porquinhos e o lobo - tinham uma "personalidade tão bem definida e distinta, atuando de forma tão convincente, que a audiência podia se identificar com cada um deles, torcer por cada personagem". (WILLIAMS, 2009, p. 19, tradução nossa).

Na sequência desses sucessos, surgiram outras longas metragens dos estudos Disney que se tornariam ícones da animação: *Pinóquio* e *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942), entre outros. (WRIGHT, 2005)

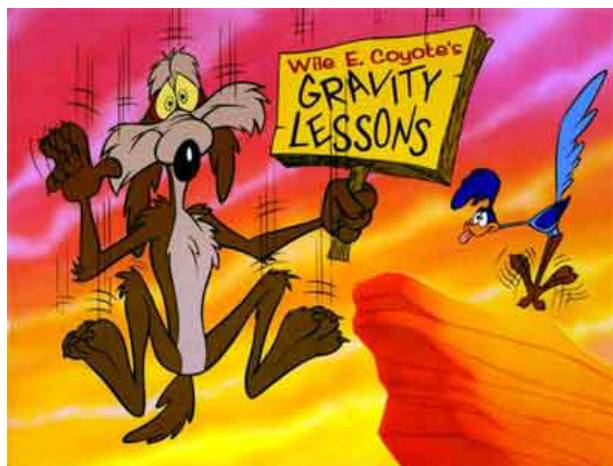


Figura 15 – Personagens dos estúdios Warner.
Fonte: <http://watchingapple.com/2007/06/apples-gravity-lessons-learning-from-warner-bros/>

Em contraste com a docilidade e ternura presentes na maioria das produções de Walt Disney, surgia entre os anos 1930 e 1940 uma tradição de desenhos animados com temas mais irreverentes (embora fossem voltados para

¹⁶ Orçado inicialmente em 250.000 dólares, o filme custou ao todo quase 1.480.000 dólares, cerca de seis vezes mais do que o inicialmente estimado. Em 1938, o filme havia arrecadado 4.200.000 de dólares nos Estados Unidos e Canadá. Em 1989, o jornal norte-americano *USA Today* recalculou essas cifras, ajustando os valores à inflação e mudança nos preços dos ingressos de cinema, chegando a uma arrecadação de bilheteria de cerca de 6 bilhões de dólares, tornando-se o filme de maior bilheteria da história do cinema. (MALTIN, 1995)

¹⁷ A premiação de melhor animação em longa-metragem surgiu apenas em 2001, razão pela qual o filme não ganhou o prêmio no ano de seu lançamento. Até então, premiavam-se apenas as animações de curta-metragem.

crianças), com humor ácido e irônico, além de uma clara linguagem politicamente incorreta. Entravam em cenas animadas perseguições do tipo mocinho e bandido, gângsters em forma de cachorro, banguê-banguê faroeste, palavrões, infidelidades conjugais, além de muita força bruta e situações em que o personagem buscava a qualquer custo tirar vantagens. Muitas dessas produções saíram dos estúdios Warner Brothers Cartoons - os membros das famílias Merrie Melodies e Looney Tunes, como Gaguinho (1935), Frajola (1937), Hortelino (1940), Pernalonga (1940) e Piu-Piu (1942), bem como diversos outros personagens como Frangolino, Papa-Léguas e Coiote, Patolino, Eufrazino Puxa-Briga, Taz, entre outros.

Os desenhos da Warner tinham uma linguagem muito mais coloquial se comparados com os de Walt Disney. (PILLING, 1997) Os personagens, antropomórficos, vivenciavam situações inusitadas, em que as vicissitudes da vida real urbana apareciam: trapaças no trabalho, problemas conjugais, chefes impacientes, estresse da vida na cidade e vizinhos inoportunos. Mas a tônica não estava na crítica do modo de vida americano, mas no entretenimento, de rir das situações, encará-las de forma irônica e cômica. Os desenhos em geral tinham uma dinâmica mais rápida do que os clássicos Disney, com movimentos bruscos e inesperados e, muitas vezes, impossíveis. Explosões de bombas, paraquedas que não abrem e trens que não param são apenas alguns exemplos de situações recorrentes nos desenhos da Warner.

Outro estúdio com relativa importância na produção de desenhos nessa fase foi a Metro Goldwyn Mayer (MGM). A série *Happy Harmonies*, criada por Hugh Harman e Rudolf Ising, rivalizava com as *Silly Symphonies* da Disney no final dos anos 1930, embora com sucesso moderado, com “personagens marcantes, porém histórias fracas”. (WRIGHT, 2005, p. 16, tradução nossa)

Dos mesmos diretores, foi lançado em 1939 o desenho Paz na Terra, um curta-metragem dramático de 9 minutos, que contava a história de um planeta Terra pós-apocalíptico, narrado sob a perspectiva de um vovô esquilo aos seus netinhos. Seu lançamento coincidiu com o início da Segunda Guerra Mundial e, pela

abordagem, foi indicado ao Prêmio Nobel da Paz¹⁸ e uma indicação ao Oscar de 1939.

No entanto, assim como na Warner, os desenhos da MGM se caracterizavam pela comédia e pela ironia. Os mesmos personagens exagerados, em situações engraçadas e inusitadas, apareciam nas animações da MGM. Entre os



Figura 16 – Tom e Jerry em ação.

Fonte: <http://wolfsong.1colony.com/tomjerry.html>

cartunistas do estúdio destacaram-se William Hanna e Joseph Barbera, que viriam a exercer forte influência na linguagem e na estética dos desenhos animados na transição para a televisão. Em 1940, a dupla lança o desenho *Puss gets the Boot*, que mostrava a perseguição de um gato a um

rato, o que iniciou a premiada e popular série *Tom and Jerry*.

No entanto, a popularização da televisão nos anos 1950 forçava os estúdios a produzirem cada vez mais, em cada vez menos tempo. A lógica de produção da televisão previa um fornecimento regular, em série, o que conflitava com os modos de produção do cinema.

Como resultado, iniciou-se a partir dos anos 1950 uma nova fase, na qual a produção dos desenhos se voltava para a televisão. Os personagens, as histórias, antes vistas apenas no cinema, agora estavam dentro de casa. Se por um lado a televisão, com orçamentos mais limitados e com ritmos de produção acelerados, forçou uma diminuição da qualidade visual dos desenhos, ao mesmo tempo ela possibilitou uma popularização das animações, trazendo-as ao ambiente doméstico. Criavam-se novas percepções, novos modos de assistir aos desenhos; inaugurava-se a era da dominação da televisão como principal mídia do desenho animado.

¹⁸ Conforme consta no obituário de Hugh Harman, no jornal The New York Times, disponível em < <http://www.nytimes.com/1982/11/30/obituaries/hugh-harman-79-creator-of-looney-tunes-cartoons.html> >. Acesso em 20/07/2013.

2.4. DESENHOS ANIMADOS NA TV: HEGEMONIA NORTE-AMERICANA

A história da animação seria profundamente transformada a partir dos anos 1950, com a popularização da televisão. As primeiras experiências envolvendo transmissão e recepção de imagens através de um dispositivo eletrônico datam da década de 1920¹⁹.

Entre as décadas de 1920 e 1940, significativos avanços tecnológicos permitiram que a televisão se viabilizasse. No entanto, foi somente após o fim da Segunda Guerra Mundial que seu uso se disseminou expressivamente. De todas as mídias, a televisão é possivelmente a que proporcionou maiores transformações na sociedade, alterando modos de comportamento social, hábitos e consumos.

Wolton (1996) considera que a televisão (assim como o rádio) representou uma verdadeira revolução da comunicação. Não pelo lado da técnica, da tecnologia empregada, mas pelo fato de seu surgimento e evolução terem sido acompanhados de transformações sociais e culturais radicais no século XX.

A chegada da televisão na década de 1950 veio revolucionar uma comunicação que, com o rádio, já se havia libertado das limitações de distância. Com a televisão foi o milagre da imagem. Seu sucesso imediato, como eco do sucesso do cinema no decênio de 1940 antes, colocou a imagem no primeiro plano da civilização ocidental. Não só o espetáculo em imagem seduzia imediatamente, como também a janela para o mundo proporcionada pela informação, pelos documentários, filmes e espetáculos estrangeiros fizeram da televisão um dos meios instrumentais da emancipação cultural. (WOLTON, 1996, p.5).

A dinamicidade e a velocidade da imagem na televisão inauguraram novas formas de percepção, um novo *sensorium*. Pelo bem ou pelo mal, a televisão passa a constituir,

simultaneamente, o mais sofisticado dispositivo de moldagem e deformação do cotidiano e dos gostos populares e uma das mediações históricas mais expressivas de matrizes narrativas, gestuais e cenográficas do mundo cultural popular, entendido não como as tradições específicas de um povo, mas a hibridação de certas formas de anúncio, de certos saberes narrativos, de certos gêneros novelescos e dramáticos do Ocidente com as matrizes culturais de nossos países. (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p. 26).

¹⁹ John Logie Baird, um inventor escocês, demonstrou em 1926 um experimento no qual transmitiu imagens na resolução de 30 linhas através de um sinal que era decodificado por um equipamento. A imagem era precária, mas definida o suficiente para reconhecer um rosto humano. Baird é normalmente referenciado como inventor da televisão.

Essas transformações provocadas pela emergência da televisão foram sentidas no mundo da animação, fazendo surgir uma nova lógica de produção. A principal mudança foi no aspecto do formato dos desenhos. A televisão exigia uma circularidade muito maior das animações, demandando por uma quantidade de desenhos exponencialmente maior do que a demanda do cinema.

Patmore (2004, p. 49, tradução nossa) esclarece que "a chegada da televisão proporcionou à animação um enorme impulso, uma vez que as diferentes emissoras precisavam contar com produções de curta duração, que serviriam de entretenimento infantil". O resultado foi a proliferação de diversos estúdios menores produzindo desenhos animados.²⁰

Um dos estúdios mais importantes surgidos no fim da guerra foi a United Productions of America (UPA), que tinha, entre seus fundadores, David Hilberman e Zack Schwartz e Stephen Bosustow, ex-funcionários dos estúdios Disney. (WRIGHT, 2005). A UPA tinha uma proposta inovadora: criar desenhos que fugissem do padrão estético Disney, buscando maior liberdade artística, com desenhos em proporções exageradas, sem comprometimento com o realismo. A partir do contrato com a Columbia Pictures, a UPA lança desenhos com relativo sucesso de audiência (WRIGHT, 2005). A Raposa e o Corvo, produzido em 3 curta-metragens, recebeu 2 indicações ao Oscar de melhor animação, em 1949 e 1950.



Figura 17 – Cena de A Raposa e o Corvo, de 1949/50.

Fonte: <http://the-animatorium.blogspot.com.br/2013/04/short-lived-theatrical-cartoons-that.html>

O estilo artístico característico da UPA rendeu-lhe ao todo 11 indicações ao Oscar de melhor animação entre 1949 e 1959, incluindo o prêmio em si em três ocasiões nesse período: Gerald McBoing Boing (1951) e as séries com o personagem Mr. Magoo - When Magoo Flew e Magoo's Puddle Jumper, em 1954 e 1956, respectivamente.

²⁰ Em 1941, descontentes com as condições de trabalho e baixos salários, os animadores dos estúdios Disney entraram em uma greve de cinco semanas. Cerca de 500 dos 1200 funcionários foram demitidos. Muitos desses animadores, como David Hilberman, Zack Schwartz, John Hubley, Kenneth Muse, Ray Patterson, entre outros, fundaram seus próprios estúdios ou migraram para companhias como MGM e Warner. Isso possibilitou a proliferação do número de companhias de animação, com propostas e linguagens diferentes da Disney.

Depois de trinta anos de tradição única, representada, no seu melhor caso, pelos filmes de Walt Disney, o sucesso dessas experiências e, em especial, da UPA, no campo comercial animaram muitos animadores a descobrir e desenvolver seu próprio estilo pessoal. Voltou-se inclusive às origens da animação, às mais simples figuras de Émile Cohl, personagens mais simples, mas com uma capacidade de ação e humor que se encontravam reduzidos à expressão mínima de linhas retas e curvas. Em lugar dos movimentos humanos precisos do príncipe de A Branca de Neve e os Sete Anões, passamos agora às figuras e personagens geométricos de *Rooty-Toot-Toot*, com suas pernas estilizadas que giram como uma pequena roda dentada. Este tipo de animação mais simples permitiu também ajustar-se aos pressupostos mais módicos da televisão daquela época. (HALAS; MANVEL, 1980, p. 18, tradução nossa).

Em 1955, um contrato com a rede CBS levaria os desenhos da UPA adaptados para a televisão. No entanto, a experiência provou ser desastrosa do ponto de vista comercial e de produção. O sucesso de audiência do cinema de curtas-metragens como *Gerald McBoing Boing* e *Mr. Magoo* não se repetiu na televisão. Além disso, o ritmo da programação televisiva demandava uma quantidade muito superior à capacidade de produção da UPA. Como resultado, os desenhos pecavam por qualidade gráfica e rapidamente perdeu-se o espírito inovador e o estilo despojado dos desenhos originais. O estúdio encerrou suas atividades em meados dos anos 1960, mas legou uma enorme influência artística na produção de animações para a televisão. (WRIGHT, 2005)

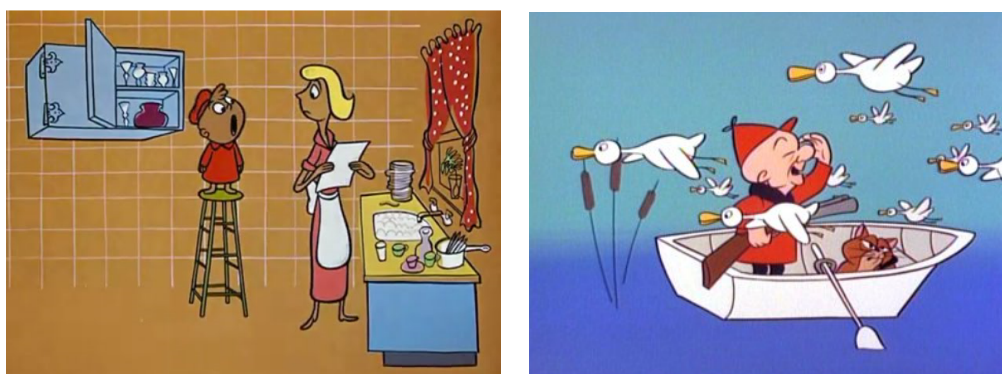


Figura 18 – Cenas de *Gerald McBoing Boing* e *Mr. Magoo*, ambos dos estúdios UPA.

Fonte: <http://www.animationblog.org/2009/11/robert-cannon-gerald-mcboing-boing-1950.html>
com.br/2013/04/short-lived-theatrical-cartoons-that.html

A televisão fez surgir uma oferta inédita de desenhos animados. A necessidade de se criar episódios semanais de diversas séries diferentes teve um forte impacto no processo de produção. (MARX, 2007). Como resultado, os desenhos perderam boa parte dos detalhes gráficos, do preciosismo do movimento

dos personagens, típico das produções Disney, a fim de serem produzidos no tempo ditado pelo ritmo da produção televisiva.

Essa perda de qualidade gráfica generalizada está diretamente ligada à massificação dos desenhos animados. Ainda assim, alguns estúdios, em especial Hanna-Barbera, conseguiram se adaptar à dinâmica da televisão, compensando parcialmente essa redução de qualidade com histórias e personagens criativos e envolventes.

Companhias como Hanna-Barbera produziram centenas de episódios onde apresentavam personagens que não estavam tão bem produzidos como os da Disney, mas que eram igualmente divertidos, e séries como Os Flintstones ainda hoje possuem grande popularidade. (PATMORE, 2004, p. 49, tradução nossa).

Dos estúdios Hanna-Barbera saíram dezenas de desenhos animados, popularizados pela televisão, como Scooby-Doo, Os Jetsons, Família Adams, The Smurfs, entre outros, que seriam comercializados e retransmitidos em dezenas de países.

A ampla oferta de desenhos animados favoreceu uma segmentação do gênero, a ponto de fazerem surgir janelas nas programações televisivas com horários específicos para as animações. No final dos anos 1970, essa tendência faria surgir nos Estados Unidos os primeiros canais pagos, exclusivos de desenhos animados, com o lançamento do canal Nickelodeon, em 1979 (WRIGHT, 2005). No Brasil, o canal americano de televisão pago Cartoon Network começa a ser veiculado na TV a cabo em 1993.

Outro aspecto impulsionado pela televisão foi a mercantilização de produtos vinculados aos desenhos animados. Com a desregulamentação da televisão



Figura 19 – Personagens criados por Hanna-Barbera.
Fonte: <http://cantinhodomundoencantado.blogspot.com.br/2013/04/hanna-barbera.html>

norte-americana nos anos 1980, surgiu

uma nova onda de desenhos animados ligados a brinquedos. *He-Man*, *She-Ra*, *Thundercats*, *The Smurfs* ('Os Smurfs'), *My Little Pony*, *The Real Ghostbusters* ('Os Caça-Fantasmas'), *Transformers* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* ('As Tartarugas Ninja') eram alguns dos títulos mais conhecidos, apresentados nas telas de vários países ao redor do mundo, junto com uma grande variedade de mercadorias licenciadas. No caso das "Tartarugas Ninja", por exemplo, era quase impossível desviar-se da enxurrada de brinquedos, roupas, fantasias, lancheiras, comidas, bebidas e doces que exibiam as imagens dos anfíbios por todo lado. (...) Tais programas já faziam parte da 'intertextualidade transmidiática' que cada vez mais conecta televisão, filmes, quadrinhos, livros, discos e jogos de computador. (BUCKINGHAM, 2006, p. 102).

Se por um lado a televisão proporcionou uma relativa perda de qualidade gráfica na produção das animações, por outro lado ela popularizou os desenhos animados, trouxe-os para dentro da casa. A televisão proporcionou que os personagens animados fossem incorporados pelo imaginário infantil, provocou mudanças profundas no comportamento das crianças, alterando os hábitos e o modo pelos quais elas utilizam seu tempo livre. (BACCEGA, 2003)

Com a televisão e, em especial, com os desenhos animados no ambiente doméstico, ocorre um rompimento entre o mundo adulto e o imaginário infantil. Cenas de violência, guerras, perseguições policiais, personagens presos e até contextos de guerras são temáticas presentes em alguns desenhos animados. Postman (1999) analisou essa aproximação do mundo adulto com o infantil a partir da ideia de aniquilação da infância, de afastamento da criança de seu imaginário, da sua ludicidade. De acordo com ele, a televisão teria um poder nefasto, minando o sentido de infância ao expor as crueldades do mundo, das vergonhas, de aspectos sombrios da vida adulta, como a violência e o sexo.

Vemos em Buckingham (2007) uma visão muito menos apocalíptica do papel da televisão na mediação cultural infantil. Afastando-se de um moralismo excessivo visto em Postman e de um determinismo tecnológico, em que "a tecnologia é vista como autônoma em relação a outras forças sociais, exercendo influência sem depender dos contextos e propósitos em que é usada" (BUCKINGHAM, 2007, p. 28), compreende que os produtos midiáticos infantis são interpretados, ressignificados à luz de suas experiências, suas matrizes culturais locais.

De forma semelhante, Orozco Gómez (2000) compreendeu esse processo através das multimediações, no qual analisa as diversas mediações existentes na relação entre a televisão e o receptor.

Essas mediações se mesclam e são fundamentais na produção de sentido para o receptor. Esse modelo de multimediações implica assumir que a audiência é composta por sujeitos e considerá-la 'em situação', portanto condicionada individual e coletivamente. Implica vê-la em constituição por processos variados, e em constante diferenciação. Trata-se de considerar, portanto, a recepção um processo, resultante da interação receptor/televisão/mediações, em que as últimas entram no jogo contínuo do ato de ver TV, mas que ao mesmo tempo o extrapolam. (JACKS; ESCOSTEGUY, 2005, p. 69).

Contrapondo novamente Postman (1999), entendemos que a televisão cria novos espaços de mediação, de ressignificação e reapropriação do mundo adulto, sem necessariamente significar ou propiciar o desaparecimento da infância. Nesse sentido, Fernandes e Oswald (2005) mostraram que os desenhos animados televisivos podem inclusive potencializar o diálogo entre adultos e crianças, aproximar os dois mundos, e que "estar em pé de igualdade com o adulto aqui não nos fez evocar o desaparecimento da infância, mas uma experiência de infância lúdica, coerente e crítica." (FERNANDES; OSWALD, 2005, p. 39).

Evidentemente, as mediações provocadas pela televisão fazem parte de um contexto cultural mais amplo, uma realidade social que possibilitou que a própria televisão surgisse e se desenvolvesse. Martín-Barbero e Rey (2004) argumentam que

nesse processo, é óbvio que a televisão não opera pelo seu próprio poder, mas catalisa e radicaliza movimentos que estavam na sociedade previamente, como as novas condições de vida e de trabalho, que minaram a estrutura patriarcal da família, como a inserção acelerada da mulher no mundo do trabalho produtivo, a drástica redução do número de filhos, a separação entre sexo e reprodução, a transformação nas relações do casal, nos papéis de pai e macho e na percepção que a mulher tem de si mesma. É no múltiplo desordenamento que vive o mundo familiar em que se insere a *desordem cultural* introduzida pela televisão. (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p. 56).

2.5. ANIMAÇÃO NA ERA DIGITAL

A partir dos anos 1970, a crescente convergência entre as telecomunicações (ampliação das esferas de atuação dos meios massivos, beneficiada em parte pelo surgimento das comunicações via satélite) com a informática (evolução dos

computadores e surgimento das redes de informação) viria a provocar profundas transformações no modo de vida das pessoas.

Uma das consequências mais nítidas dessa evolução tecnológica foi a emergência de um novo espaço comunicacional, ou ciberespaço, um ambiente criado a partir da evolução tecnológica e das construções sociais apropriadas pelos indivíduos, tendo na Internet sua principal plataforma. Do surgimento deste ciberespaço, é possível falar de uma nova matriz cultural emergente, uma cibercultura, um conjunto de técnicas, práticas e modos de relacionamento que se desenvolvem a partir deste novo ambiente comunicacional. (LÉVY, 2000)

Para Lemos e Cunha (2003),

vivemos uma nova conjuntura espaço-temporal marcada pelas tecnologias digitais-telemáticas onde o tempo real parece aniquilar, no sentido inverso à modernidade, o espaço de lugar, criando espaços de fluxos, redes planetárias pulsando no tempo real, em caminho para a desmaterialização dos espaços de lugar. Assim, na cibercultura podemos estar aqui e agir à distância. A forma técnica da cibercultura permite a ampliação das formas de ação e comunicação sobre o mundo. (LEMOS; CUNHA, 2003, p. 14).

A partir da cibercultura surgiram novas formas de percepção dos desenhos animados, constituindo novas mediações no processo de recepção. Assim como a televisão havia transformado o modo de ver as animações, as mídias digitais criaram um novo *sensorium*, que não se explicam exclusivamente a partir do suporte tecnológico, do aparelho, mas também das mediações culturais (ou ciberculturais) subjacentes, das novas formas de se pensar, comunicar e agir.

O lugar da cultura na sociedade se altera quando a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser meramente instrumental e torna-se espessa, densifica-se e converte-se em estrutural. Deste modo, a tecnologia nos remete hoje, para além dos aparatos, a novos *modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas*. (...) As transformações tecnológicas afetaram especialmente as formas e os modelos de socialização: o das relações entre educação e comunicação e, em especial, as mutações de amplo alcance que produziram as *mudanças nos modos de circulação e produção do saber*. (MARTÍN-BARBERO, 2005, p. 24-25 e 27).

Um dos aspectos relacionado à emergência da cibercultura e do ciberespaço foi o surgimento da Internet. No Brasil, o acesso à rede continua em franca expansão. Entre 2005 e 2011, a proporção de residências com acesso à internet saltou de 13% para 43% e o número de domicílios com computadores cresceu de 17% para 51% no mesmo período. (BARBOSA, 2012),

No Brasil, constatou-se que a busca por entretenimento é uma das principais razões pelas quais o usuário acessa à Internet – 84% dos usuários buscam por alguma forma de entretenimento - e que a atividade mais procurada por esses usuários é a visualização de filmes ou vídeos em serviços como o *Youtube*, com 58% de preferência do público total (62% do público masculino e 53% do público feminino). A tabela 1 relaciona os principais usos da Internet como entretenimento no Brasil:

TABELA 1 - ATIVIDADES DE ENTRETENIMENTO UTILIZADAS POR USUÁRIOS DE INTERNET NO BRASIL, TOTAL E POR GÊNERO (2011)

ATIVIDADE	HOMENS (%)	MULHERES (%)	TOTAL (%)
Assistir filmes ou vídeos em serviços como Youtube	62	53	58
Baixas músicas	55	47	51
Jogos online	48	35	42
Baixar filmes	39	28	34
Baixar jogos	30	16	23
Baixar software	26	15	21
Assistir TV em tempo real	24	18	21
Não utilizam a internet para entretenimento	12	19	16

FONTE: PESQUISA SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO BRASIL, CGI, 2011.

Com a internet proliferaram os canais de produção e distribuição das animações. Com um clique é possível encontrar uma infinidade de desenhos animados na rede, de forma instantânea. Além disso, com as mídias digitais – computadores, CD-ROMs, DVDs, *smartphones*, *tablets* - ampliou-se o espaço de recepção dos desenhos animados, permitindo que eles possam ser vistos em qualquer lugar.

Com o surgimento desses meios digitais, tornou-se inócua a busca pela especificidade das mídias, como propunham os pesquisadores da comunicação nos anos 1960. Se tomarmos o exemplo da televisão, sua especificidade, segundo McLuhan (1964), estava nas suas características técnico-cognitivas: um meio “frio”, um mosaico eletrônico bidimensional de pontos de luz, exigindo do seu espectador uma certa postura – distância e posição adequada para ser assistida – e um

repertório específico para compreender as mensagens por ela transmitidas. Diferenciava-se do cinema, considerado um meio “quente”, fonte de uma riqueza de informação imagética muito maior do que a televisão. Essas especificidades, no entanto, diluem-se com as mídias digitais, com o surgimento de mídias híbridas, como a *webTV*, a *mobileTV* e a própria TV digital, cujas especificidades tornam-se difíceis de serem definidas. (CAPANEMA, 2008). Na cibercultura, não há efetivamente uma substituição de uma tecnologia ou de uma mídia para outra; televisão, rádio, internet, mídias digitais e histórias em quadrinhos continuam existindo.

Além do aspecto tecnológico, ocorrem também transformações sociais e culturais que criam novas formas de comunicação e interação. Jenkins (2009) explica essas transformações a partir de uma nova cultura da convergência, “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (JENKINS, 2009, p. 29). De fato, na primeira década do século XXI,

o advento de processos como a TV digital, internet, compras online e exibição paga de filmes via satélite ou cabo têm embaralhado cada vez mais as diferenças entre a difusão linear da mídia de modelo aberto, como a televisão convencional, e a difusão estreita e interativa, como a da internet. (BUCKINGHAM, 2006, p. 54).

Marx (2007) identifica a mesma hibridização nas convergências midiáticas:

onde quer que você olhe, você vê convergência. Jogos são transformados em filmes, séries de TV e histórias em quadrinhos. Histórias em quadrinhos são transformadas em filmes, séries de TV e filmes. Filmes e séries de TV são transformados em desenhos animados, histórias em quadrinhos e jogos. Os laços mercadológicos entre esses três campos - animação, histórias em quadrinhos e jogos - nunca estiveram tão fortes e tão correlacionados. (MARX, 2007, p. xvii, tradução nossa).

A cibercultura provocou também transformações na produção das animações, com o surgimento da animação gráfica digital, na década de 1970. Ela marcou uma nova era na história da animação, ampliando as possibilidades estéticas e alterando as formas pelas quais os desenhos eram produzidos.

2.5.1. A produção de desenhos na era digital

Animação digital é a animação produzida através de linguagem digital e processada por computadores. Através dela é possível a modelagem de objetos e personagens em três dimensões, que serão posteriormente animados.²¹

Os primeiros passos na direção de desenhos animados feitos a partir de computadores começaram a ser dados ainda nos anos 1970, embora não se pensasse propriamente em desenhos animados computadorizados nessa época.

Essas primeiras animações utilizavam o padrão de gráficos vetoriais, que consistiam de desenhos lineares, compostos basicamente de retas e polígonos, que eram processados por computadores. Seu uso era extremamente limitado, permitindo somente simples animações feitas em eixos cartesianos, com aplicações voltadas para as áreas técnicas, como engenharia, arquitetura e simuladores de voo.

No final dos anos 1970 e início dos anos 1980, o potencial da animação em três dimensões começava a despertar o interesse da indústria cinematográfica. Em

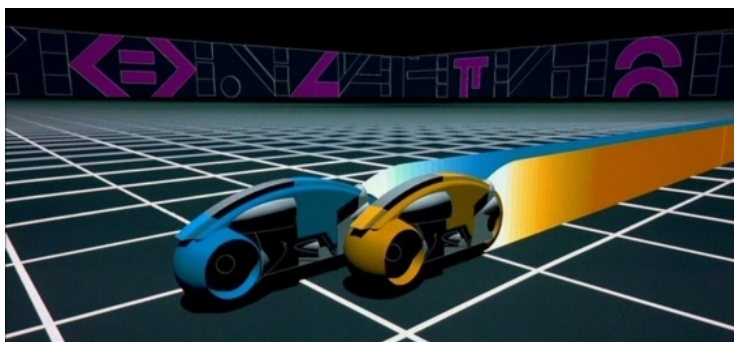


Figura 20 – Fotograma do filme Tron: uma Odisseia Eletrônica, mostrando o uso de gráficos vetoriais.
Fonte: <http://brianwelk.com/2012/11/23/tron-1982/>

1979, Robert Abel desenvolve uma sequência animada de cerca de 1 minuto e meio para a abertura do filme *O Buraco Negro*, um filme de ficção científica produzido pelos Estúdios Disney, utilizando-se de gráficos vetoriais para

simular a entrada de uma espaçonave dentro de um buraco negro. O filme Tron: Uma Odisseia Eletrônica (1982), também dos estúdios Disney, foi um dos primeiros

²¹ Alguns autores tratam a animação digital e animação 3-D (três dimensões) como sinônimos. Há, no entanto, certa confusão nessa classificação. Na animação 3-D, o objeto a ser animado é modelado, podendo ser tratado como um objeto "real", com três dimensões. O computador irá posteriormente animar esse objeto, determinar quais movimentos serão executados por ele. A animação 3-D não é exclusiva da animação digital, uma vez que a técnica do *stop motion* - filmagem de miniaturas quadro a quadro - é um exemplo de animação em três dimensões. Por outro lado, nem toda animação digital é 3-D. É possível realizar animações digitais 2-D, em duas dimensões, quando se utiliza do computador para gerar imagens planas (fotogramas) em sequência que serão reproduzidas, simulando animações.

filmes a utilizar extensivamente sequências animadas por computador. (HAUSER, 2010)

Além das restrições técnicas - computadores com capacidades limitadas de processamento e linguagens de programação restritas a vetores -, outro aspecto que marca o início da animação computadorizada é o fato de terem sido produzidas não por animadores, desenhistas ou cartunistas, mas por profissionais da informática. Daí o caráter excessivamente técnico, de traços retos e lineares dessas primeiras animações computadorizadas, com imagens muito mais associadas ao gênero da ficção científica do que a desenhos animados propriamente ditos (BARBOSA JÚNIOR, 2005)²². “A computação gráfica era um campo tão novo que as equipes de trabalho, em constante expansão, precisavam não apenas inventar os programas nos quais produziam suas animações experimentais, mas também os próprios equipamentos de *hardware* para rodar os programas” (HAUSER, 2010, p. 12, tradução nossa).

Nos início dos anos 1980, com o aprimoramento da capacidade de processamento dos computadores e com o surgimento de novos padrões gráficos de programação, que permitiam a manipulação de imagens coloridas em três dimensões, começava a ficar claro o potencial artístico das animações por computador. No entanto, essas primeiras animações computadorizadas estavam limitadas em termos gráficos. De acordo com Hauser (2010),

em seu início, a animação por computador estava restrita a modelos geométricos; o *software* não era capaz de projetar figuras maleáveis, orgânicas, de forma convincente. De fato, os resultados começavam a aparecer, mas isso não significava que esses gráficos de ‘movimento’ ganhavam vida de forma convincente. Desde os tempos pioneiros de Walt Disney e Max Fleischer, animadores procuraram mais do que a simples manipulação de objetos; eles procuravam a expressão da *personalidade* – o que Frank Thomas e Ollie Johnston denominaram ‘A ilusão da vida’. Portanto, enquanto a nova tecnologia representava uma ferramenta maravilhosa, ela ainda demandava artistas e atores para que o trabalho se concretizasse. (HAUSER, 2010, p. 14, tradução nossa).

²² As primeiras animações computadorizadas exigiam imensos computadores para processarem grandes quantidades de informação. Pequenos trechos de poucos segundos de animação demandavam horas ou até dias de trabalhos de computadores para efetuarem todas as operações necessárias para a geração das imagens. Quando o curta-metragem Wally B (1984) foi lançado, os detalhes gráficos nos movimentos da floresta de árvores no fundo demandava tanta memória de processamento que nenhum software no mundo era capaz de processar, o que exigiu o desenvolvimento de um programa específico para esse fim. (STREET, 1998)



Figura 21 – Cena da animação *The Adventures of André & Wally B.*
 Fonte: <http://www.flickr.com/photos/crystalhuang/3299741506/>

The Adventures of André & Wally B. (1984) e *Luxo Junior* (1986), romperiam com o padrão estético de ficção científica das primeiras animações computadorizadas. (STREET, 1998). Nesses curta-metragens, com cerca de 2 minutos cada, pela primeira vez em uma animação computadorizada os objetos possuíam personalidade, expressões, reações.²³

Visualmente, os desenhos feitos por computador se assemelhavam cada vez mais com as animações tradicionais. “A animação computadorizada havia conseguido, enfim, ser utilizada para gerar o primeiro trabalho (*Luxo Jr.*) que podia competir seriamente com obras criadas por meios tradicionais.” (BARBOSA JÚNIOR, 2000, p. 271).

Tin Toy, de 1988, foi o primeiro desenho animado feito totalmente em computador a receber o Oscar de melhor curta animado. (BARBOSA JÚNIOR, 2000) O desenho, com cerca de 5 minutos de duração, narra uma história do ponto de vista de um brinquedo, um soldadinho musical, que se vê a todo o tempo amedrontado por um bebê que quer brincar com ele de forma um tanto agressiva. Consegue, no entanto, se refugiar debaixo da cama, onde estão outros vários brinquedos, também amedrontados. Como o nenê rapidamente se interessa por outros brinquedos, é o próprio soldadinho que passa a correr atrás da criança em busca de sua atenção.

A história inspirou, em 1995, o lançamento de *Toy Story*, também da Pixar, com a colaboração dos estúdios Disney, o primeiro longa-metragem totalmente feito em computador. O filme marca o primeiro trabalho em conjunto dos dois estúdios, que acabariam trabalhando em parceria em outros projetos nos anos seguintes, até a aquisição definitiva da Pixar pela Disney, em 2006.

²³ Em *Luxo Junior* fica ainda mais evidente o aspecto de expressão emocional nos personagens, algo então inédito na animação computadorizada. Trata-se da história de duas luminárias - uma grande, Luxo, e uma pequena, Luxo Junior - instigadas pelo aparecimento de uma bola de borracha. Luxo observa resignadamente Luxo Junior empurrando, correndo atrás e pulando em cima da bola, até que finalmente ela estoura. Nos "olhos" de Luxo, ou seja, na lâmpada - o autor imaginou os objetos como se fossem pessoas -, o sinal de repreensão; na expressão de Luxo Junior, uma mistura de medo e vergonha, que rapidamente vão embora, quando ele encontra uma nova bola, ainda maior, para brincar.

Se Luxo Junior estabeleceu o rumo artístico da animação computadorizada, inovando em termos técnicos e estéticos, da mesma forma que Mickey Mouse em *Steamboat Willie* havia feito em 1928 (BARBOSA JÚNIOR, 2005), *Toy Story* revolucionou a animação digital "de forma análoga a que Branca de Neve e os Sete



Figura 22 – Personagens da animação *Toy Story*, de 1995.
Fonte: <http://www.freewords.com.br/personagens-de-toy-story/>

Anões havia feito em 1937". (HAUSER, 2010, p. 19, tradução nossa)

Outro projeto pioneiro em longa-metragens digitais foi o filme brasileiro *Cassiopéia*, lançado em 1996, poucos meses após *Toy Story*. Com cerca de 80 minutos de duração, o filme levou quatro anos para ficar pronto, sendo a primeira animação feita exclusivamente por imagens geradas por computação gráfica sem qualquer auxílio de artifícios externos.²⁴ (FOSSATTI, 2010)

Desde o sucesso do lançamento de *Toy Story*, em 1995, centenas de desenhos animados de longa-metragem foram produzidos a partir da computação gráfica. A Tabela 2 relaciona os vinte longa-metragens animados de maior bilheteria entre os anos de 1980 e 2013:

²⁴ Na produção de *Toy Story*, os bonecos foram inicialmente modelados em argila, para só então serem escaneados e modelados por computador, razão pela qual há uma disputa pela primazia de qual teria sido o primeiro longa-metragem feito em animação digital. Embora *Cassiopéia* não tenha desfrutado do prestígio e projeção internacional de *Toy Story*, a animação brasileira foi a primeira a ser concebida exclusivamente por computador, desde a criação, renderização e movimentação dos objetos, sem auxílio externo de outras técnicas analógicas. (FOSSATTI, 2010)

TABELA 2 - BILHETERIA DE DESENHOS ANIMADOS DE LONGA-METRAGEM, PRODUZIDOS ENTRE 1980 E 2013

POS.	DESENHO ANIMADO	ESTÚDIO	TÉCNICA DE PRODUÇÃO	BILHETERIA (US\$ MILHÕES)	ANO
1	Shrek 2	DreamWorks	CG	441,23	2004
2	O Rei Leão	Disney	AT	422,78	1994
3	Toy Story 3	Pixar/Disney	CG	415	2010
4	Procurando Nemo	Pixar/Disney	CG	380,84	2003
5	Meu Malvado Favorito 2	Universal	CG	326,67	2013
6	Shrek Terceiro	DreamWorks	CG	322,72	2007
7	Up – Altas Aventuras	Pixar/Disney	CG	293	2009
8	Monstros S.A.	Pixar/Disney	CG	289,92	2001
9	Shrek	DreamWorks	CG	267,67	2001
10	Os Incríveis	Pixar/Disney	CG	261,44	2004
11	Universidade Monstros	Pixar/Disney	CG	258,6	2013
12	Meu Malvado Favorito	Universal	CG	251,51	2010
13	Toy Story 2	Pixar/Disney	CG	245,85	1999
14	Carros	Pixar/Disney	CG	244,08	2006
15	Shrek para Sempre	DreamWorks	CG	238,74	2010
16	Valente	Disney/Pixar	CG	237,28	2012
17	WALL-E	Pixar/Disney	CG	223,81	2008
18	A Bela e a Fera	Disney	AT	218,97	1991
19	Como Treinar o seu Dragão	DreamWorks	CG	217,58	2010
20	Aladdin	Disney	AT	217,35	1992

FONTE: RANKING BOX OFFICE MOJO, GÊNERO ANIMAÇÃO, DISPONÍVEL EM <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>>. Acesso em 05/08/2013.

NOTA: CG - COMPUTAÇÃO GRÁFICA

AT - ANIMAÇÃO TRADICIONAL (SEM UTILIZAÇÃO DE COMPUTADORES)

Em primeiro lugar, é possível perceber uma clara preponderância da computação gráfica sobre a animação tradicional, feita a partir de desenhos manuais – dos 20 desenhos animados de longa-metragem lançados a partir de 1980, 17 haviam sido produzidos através da computação gráfica.

Além disso, percebe-se o sucesso dos desenhos animados produzidos pela Pixar e distribuídos pela Disney, parceria da qual saíram 14 longa-metragens e 30 curta-metragens animados (PIXAR, 2013). De acordo com Patmore (2004), o sucesso das animações por computador dos estúdios Pixar não está relacionado ao software utilizado, tampouco pela forma como se move o pelo de um animal, mas sim devido a personagens e histórias bem feitas.

O crescimento das produções animadas por computador fez surgir uma categoria própria de premiação de Oscar de melhor longa-metragem animado (PATMORE, 2004), em 2001, do qual Shrek foi o primeiro vencedor.

Além das grandes produções, o acesso às tecnologias digitais possibilitou que qualquer pessoa com talento artístico e equipamento adequado pudesse criar e distribuir suas próprias animações. De acordo com Felinto²⁵ (2005, citado por BISSETTI, 2012), a tecnologia digital promoveu transformações no cinema, permitindo o surgimento e a proliferação das produções independentes.

Dessa popularização do cinema de animação independente, Murray (2010) identifica uma nova fase na produção de desenhos animados. Segundo o autor,

de forma semelhante à transição do cinema para a televisão, a Internet desenvolve um novo papel na história das séries animadas. No início, pequenos desenhos animados como os do site 'www.doodie.com'²⁶ divertiam as mentes juvenis, embora não fossem levados a sério como uma incursão na distribuição de desenhos animados. Com a explosão da internet, sites como Icebox.com²⁷ se difundiram e a difusão de desenhos pela internet começou a tomar o espaço dos desenhos televisivos, roubando-lhes audiência e dinheiro de patrocinadores, (...) diminuindo o espaço da televisão e pavimentando o caminho para produções independentes e a consolidação de um novo nicho de desenhos animados pela Internet, como os desenhos *Seth MacFarlane's Cavalcade of Cartoon Comedy*²⁸. Esses 'webepisódios' abriram as portas para a produção de animações para qualquer pessoa que disponha de programas de animação e de efeitos sonoros. (MURRAY, 2010, p. 39).

²⁵ FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

²⁶ Site de animações amadoras, simples, lançado em 1998, com desenhos que retratam as aventuras de Doodlemán, um herói que ataca seus inimigos através do lançamento de dejetos humanos. Disponível em <<http://www.doodiemán.com>>.

²⁷ Portal de difusão de desenhos animados amadores. Criado em 2000, a proposta do site é possibilitar que animadores não-profissionais possam divulgar seus desenhos animados.

²⁸ Série de desenhos animados veiculados exclusivamente pelo Youtube.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1. PASSOS PRELIMINARES

A empreitada de uma pesquisa acadêmica requer um grande esforço e rigor metodológico. Assim como uma longa viagem requer preparativos, como o planejamento, as reservas de hotéis, revisão do automóvel, arrumação das malas a compra de mapas e guias de viagem, uma investigação acadêmica requer cuidados ainda maiores. A fidelidade dos resultados obtidos está intimamente ligada ao rigor com que o pesquisador executa cada passo de sua pesquisa. As respostas desejadas na solução do problema irão depender do cuidado com que se formulam e se respondem as perguntas feitas na pesquisa.

Uma boa pesquisa se inicia com uma fase exploratória, na qual o pesquisador se dedicará a conhecer previamente o objeto a ser estudado. No exemplo da viagem, a fase exploratória se dá com a pesquisa do local a ser visitado, a compra de guias de viagem, a leitura sobre a história do local, a análise das condições de estrada, o estudo da cultura, da sociedade, dos costumes, enfim, envolve todo um conhecer prévio do destino. De forma análoga, a fase exploratória na pesquisa acadêmica é fundamental para a compreensão do que já se tem de conhecimento na área, para conhecer os caminhos para a pesquisa e para identificar possíveis lacunas no conhecimento científico.

Na fase exploratória de nossa pesquisa envolvendo os desenhos animados na área de comunicação optamos por obter um panorama quantitativo prévio sobre as publicações acadêmicas relativas ao assunto. Para isso, utilizamos o Banco de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), disponível na Internet²⁹, que abrange os trabalhos de pós-graduação (Mestrado e Doutorado) defendidos desde 1987. No momento em que se deu a fase exploratória da pesquisa, no início de novembro de 2012, havia disponível os resumos de 458.657 teses e dissertações.

Indicamos, na sequência, os caminhos metodológicos que seguimos no intuito de atingir os objetivos elencados para essa pesquisa.

²⁹ Disponível em <http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>.

3.2. DEFINIÇÃO DO CORPUS DE PESQUISA

3.2.1. Escolha das palavras-chave

Optamos por iniciar a constituição do *corpus* dessa pesquisa a partir da escolha de palavras-chave relacionadas ao tema deste trabalho. Essas palavras-chave, por sua vez, foram inseridas nos campos de procura no Banco de Teses da CAPES, de forma a filtrar os resumos dos trabalhos desejados. Buscamos abarcar o maior número de palavras possível que se relacionassem com os desenhos animados, a fim de possibilitar a maior abrangência possível de estudos. As palavras-chave utilizadas foram as seguintes:

- a) desenho animado
- b) desenho infantil
- c) cartoon (e suas variações cartum e cartun)
- d) cinema de animação

Optamos por executar a busca utilizando-se da opção “expressão exata”. Essa alternativa retorna apenas resultados em que as palavras apareçam de forma completa nos resumos. Na busca por palavras compostas, como “desenho animado”, essa alternativa evita que a pesquisa encontre resultados em que cada uma das palavras (“desenho” e “animado”) apareça em pontos diferentes do resumo.

Todas as palavras mencionadas foram utilizadas tanto em sua versão no singular quanto no plural. Além dessas palavras, outras duas, animação e animê, foram elencadas, mas posteriormente descartadas. Isso se deu devido à inconsistência encontrada nos resultados da busca no Portal CAPES, que encontrou mais de 38.000 resultados com cada uma dessas palavras, razão pela qual optamos por desconsiderá-las.

Os resultados preliminares encontraram 376 trabalhos, listados na tabela 3, distribuídos pelas seguintes palavras-chave:

TABELA 3 - TESES E DISSERTAÇÕES (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR PALAVRAS-CHAVE

PALAVRA-CHAVE	QUANTIDADE
Desenho animado	161
Desenho infantil	84
Cartoon	82
Cinema de animação	49
TOTAL	376

FONTE: BANCO DE TESES – CAPES, ORGANIZADO PELO AUTOR

3.2.2. Manipulação dos dados preliminares através da planilha Microsoft Excel

Para a manipulação e organização dos dados, optamos pela utilização da planilha eletrônica Microsoft Excel. A escolha se deu pela adequação dos recursos disponíveis pelo programa com a demanda exigida por este trabalho, bem como a familiaridade do pesquisador com este software. Além de possibilitar a organização das informações, o Microsoft Excel disponibiliza a ferramenta de tabelas dinâmicas, permitindo que diversas variáveis sejam rapidamente comparadas, possibilitando análises quantitativas cruzadas.

No decorrer da coleta de dados para constituição do nosso *corpus* de pesquisa, evidenciamos algumas deficiências no sistema de buscas do Portal CAPES. A primeira delas diz respeito à inconsistência nos resultados relacionados a algumas palavras-chave, como explicitamos no item anterior. Outro ponto percebido foram as poucas possibilidades de filtragem das pesquisas, restritas a poucos campos. No Portal é possível pesquisar através dos seguintes filtros:

- a) Nome do autor
- b) Assunto
- c) Instituição
- d) Nível da pesquisa (Mestrado, Doutorado ou Mestrado Profissionalizante)
- e) Ano

Esses campos, no entanto, impossibilitavam a filtragem da pesquisa em pontos cruciais, como programa, área de conhecimento e filtros geográficos (cidade,

estado). A solução encontrada foi a exportação manual de algumas informações adicionais de cada resumo para a planilha de dados.

Além dos campos anteriormente mencionados, acrescentamos:

- f) UF (Unidade da Federação)
- g) Programa
- h) Grande Área do conhecimento³⁰
- i) Área do conhecimento³¹

Esta etapa da pesquisa consumiu tempo considerável devido ao fato de inexistirem formas automáticas de exportação desses dados, tendo sido necessário acessar cada um dos 376 resumos e copiar de forma manual as informações adicionais necessárias. Dessa forma, na tabela 4, mostramos a distribuição dos trabalhos pelas seguintes áreas do conhecimento:

TABELA 4 - TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR ÁREA DO CONHECIMENTO

ÁREA DO CONHECIMENTO	QUANTIDADE
Educação	77
Comunicação	73
Artes	52
Letras	35
Psicologia	22
Interdisciplinar	19
Linguística	16
História	14
Sociologia	13
Ensino	10
Outras áreas	45
TOTAL	376

FONTE: BANCO DE TESES – CAPES, ORGANIZADO PELO AUTOR

³⁰ A classificação da CAPES pode ser encontrada no endereço eletrônico <http://conteudoweb.capes.gov.br/conteudoweb/ProjetoRelacaoCursosServlet?acao=pesquisarGrandeArea>.

³¹ Idem.

3.2.3. Filtragem por área de conhecimento: Comunicação

Dos 376 resumos preliminares, consideramos os trabalhos apresentados e defendidos exclusivamente em programas de pós-graduação da área de Comunicação. Esta filtragem reduziu o número de pesquisas para 73.

Na definição de quais programas seriam da área de Comunicação partimos da classificação da CAPES. Isso evitou possíveis dúvidas quanto à natureza de determinados programas. Por exemplo, entre os programas de pós-graduação listados na pesquisa, encontramos o de Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana, e o de Educação, Administração e Comunicação, da Universidade Federal de Santa Maria. Em ambos os exemplos, sugere-se uma ligação estreita desses campos com o da Comunicação, que por si só já se caracteriza como interdisciplinar. No entanto, de acordo com a classificação de programas da CAPES, tratam-se de cursos da área Interdisciplinar.

Inicialmente, nossa intenção era considerar esses programas em nossa pesquisa. No entanto, a inclusão da área Interdisciplinar retornaria resultados díspares, como as pesquisas dos programas de pós-graduação em Modelagem Computacional, da Universidade Federal do Rio Grande, Informática em Saúde, da Universidade Federal de São Paulo, e Psicanálise, Saúde e Sociedade, da Universidade Veiga de Almeida, todos relacionados pela CAPES como sendo da área Interdisciplinar.

Embora reconheçamos que o campo da Comunicação é fortemente marcado por uma interdisciplinaridade e que existem interfaces comunicacionais nesses exemplos citados, optamos por limitar nossa pesquisa exclusivamente em programas da área de estudos da Comunicação, segundo a classificação proposta pela CAPES.

3.2.4. Filtragem por temática central abordada: desenhos animados

A filtragem por palavras-chave e pela área de Comunicação reduziu consideravelmente os resultados encontrados. Ainda assim, foram encontrados resumos em que a temática dos desenhos animados se apresentava de forma esparsa ou em contextos diversos do que procurávamos na pesquisa.

A fim de adequar os resultados aos objetivos da pesquisa, optamos pela leitura dos 73 resumos, a fim de se identificar em quais desses trabalhos a temática desenhos animados se inseria de forma central. Nessa etapa, evidenciamos os seguintes pontos:

- a) a palavra “cartoon” (que em inglês significa desenho animado) estava relacionada a gravuras cômicas ou irônicas em jornais ou a revistas ou tiras em quadrinhos. Nenhum resultado com essa palavra-chave tratava de desenhos animados;
- b) a palavra “desenho infantil” estava relacionada, em sua maioria, a pesquisas da área da psicologia, que analisavam os conteúdos dos desenhos produzidos por crianças e adolescentes como forma de expressão emocional. Nenhum resultado com essa palavra-chave tratava de desenhos animados;
- c) o termo “cinema de animação” retornou resultados consistentes, todos relacionados a desenhos animados;
- d) a expressão “desenho animado”, na maioria dos casos, retornou resumos que tratavam efetivamente de animações no sentido que procurávamos. Em alguns casos, a expressão era encontrada no resumo, mas em sentido diverso ou, em alguns casos, em sentido oposto. Por exemplo, uma das dissertações encontradas abordava o inventário da programação televisiva brasileira. Em seu resumo, constava o seguinte trecho: “Não foram considerados os desenhos animados ...”. Sem uma adequada leitura dos resumos, não seria possível descartar esse falso resultado.

Relacionamos na tabela 5 os resultados encontrados, filtrados por palavras-chave e pela adequação da temática central abordada:

TABELA 5 - TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS EM COMUNICAÇÃO (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR PALAVRAS-CHAVE E ADEQUAÇÃO À TEMÁTICA

PALAVRA-CHAVE	QUANTIDADE	DESENHO ANIMADO COMO TEMÁTICA CENTRAL
Desenho animado	29	22
Cinema de animação	23	21
Cartoon	16	-
Desenho infantil	5	-
TOTAL	73	43

FONTE: BANCO DE TESES – CAPES, ORGANIZADO PELO AUTOR

A partir dessas filtragens, constituímos o *corpus* de nossa pesquisa, formado por 43 trabalhos, distribuídos nos seguintes níveis da pós-graduação (tabela 6):

TABELA 6 - TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE DESENHOS ANIMADOS EM COMUNICAÇÃO (1987-2012), DISTRIBUÍDAS POR NÍVEL DA PÓS-GRADUAÇÃO

ÁREA DO CONHECIMENTO	QUANTIDADE	%
Mestrado	38	88,4
Doutorado	5	11,6
TOTAL	43	100

FONTE: BANCO DE TESES – CAPES, ORGANIZADO PELO AUTOR

A relação com as 43 teses e dissertações analisadas encontra-se ao final desse trabalho, nas referências bibliográficas, em seção específica.

3.3. COLETA DE DADOS

Em uma pesquisa do tipo “estado da arte”, os dados a serem coletados e analisados são os próprios textos (teses, dissertações, artigos, relatórios, resumos). Embora existam pesquisas desse tipo que tenham se utilizado exclusivamente dos resumos, nosso entendimento é que os resumos em si fornecem apenas tênues

pistas sobre os objetos, métodos empregados e conclusões acerca das pesquisas, sendo imprescindível a leitura dos textos na íntegra.

Para Megid Neto (1999)

essa discussão tem por objetivo expressar algumas limitações dos catálogos ou bancos de dados sobre a produção acadêmica, no que se refere a uma divulgação adequada da mesma. Os dados bibliográficos dos trabalhos já permitem uma primeira divulgação da produção, embora bastante precária. Os resumos ampliam um pouco mais as informações disponíveis, porém, por serem muito sucintos e, em muitos casos, mal elaborados ou equivocados, não são suficientes para a divulgação dos resultados e das possíveis contribuições dessa produção para a melhoria do sistema educacional. Somente com a leitura completa ou parcial do texto final da tese ou dissertação desses aspectos (resultados, subsídios, sugestões metodológicas, etc.) podem ser percebidos. Para estudos sobre o estado da arte da pesquisa acadêmica nos programas de pós-graduação em Educação, todas essas formas de veiculação das pesquisas são insuficientes. É preciso ter o texto original da tese ou dissertação disponível para leitura e consulta. (MEGID NETO, 1999, p. 45).

Optamos, portanto, pela leitura na íntegra dos trabalhos do corpus, a partir da coleta do texto integral das 43 pesquisas (38 dissertações e 5 teses). Nessa etapa enfrentamos algumas dificuldades em relação ao acesso a esses textos. Do total dos trabalhos, apenas 23 deles estavam disponíveis na internet. Alguns textos, em especial os defendidos antes de 2005, tinham somente versões impressas nas bibliotecas depositárias, ao passo que 4 trabalhos possuíam restrições de direitos autorais para distribuição. Para isso, tomamos soluções alternativas, como contatar os pesquisadores, solicitando-lhes acesso às pesquisas. Além disso, como vários desses trabalhos indisponíveis na internet (13 deles) estavam depositados nas bibliotecas da PUC-SP e USP, optamos por ir pessoalmente até essas universidades paulistanas e obter uma cópia impressa dos textos. Dessa forma, conseguimos ter acesso à íntegra das mais de 8.000 páginas das 43 teses e dissertações analisadas.

3.4. DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE

Com as pesquisas do *corpus* em mãos, começamos a etapa de pré-análise, na qual especificamos o que iríamos investigar, a partir da definição dos aspectos e categorias. A construção desses eixos de análise, no entanto, se deu no decorrer de vários meses, com idas e vindas, num processo que envolveu um grande exercício

imaginativo, uma visão generalizante sobre os desenhos animados e o campo da comunicação e muita leitura sobre o assunto.

A leitura dos 43 resumos possibilitou uma visão geral sobre nosso objeto, contribuindo para a construção das categorias de análise. Para isso, amparamo-nos metodologicamente na análise de conteúdo para mapearmos esse material, estabelecendo critérios seguros de codificação, categorização e inferência.

De acordo com Bardin (2011), um conjunto de boas categorias deve possuir as seguintes qualidades:

- a) exclusão mútua: as categorias devem ser criadas de forma que um elemento não possa existir em mais de uma divisão;
- b) homogeneidade: as categorias devem conter elementos homogêneos, analisáveis sob a mesma métrica;
- c) pertinência: a escolha das categorias deve estar adequada às intenções da pesquisa;
- d) objetividade e fidelidade: as categorias devem permitir uma leitura isenta de subjetividades, de juízos de valores;
- e) produtividade: o conjunto de categorias devem fornecer resultados férteis, que conduzam a boas inferências, novas hipóteses e dados exatos.

As categorias de análise dessa pesquisa estão agrupadas em três eixos, em que se buscam identificar os aspectos gerais, metodológicos e de conteúdo dos trabalhos selecionados.

3.4.1. Aspectos gerais

Por aspectos gerais compreendemos as características de natureza, de identificação geral e de constituição dos trabalhos analisados. Elencamos as seguintes categorias de análise:

- a) Grande Área do conhecimento³²
- b) Área do conhecimento³³

³² De acordo com a classificação da CAPES.

³³ Idem.

- c) Instituição de ensino superior
- d) Nível da pós-graduação
- e) Programa
- f) Ano de defesa
- g) Dependência administrativa
- h) Localização geográfica (UF)

A maior parte dessas informações encontramos nos resumos das pesquisas, disponíveis no Banco de Teses da CAPES. No entanto, o fato de conhecermos algumas dessas características, como o ano de defesa ou o estado brasileiro em que o trabalho foi apresentado, pouco esclarece sem uma devida contextualização mais ampla, que permita enxergarmos além dos números.

Optamos, portanto, por cruzar os dados relativos aos aspectos gerais com a história da dos cursos de pós-graduação em Comunicação no Brasil. Para isso, levantamos junto à CAPES os anos de início das atividades dos programas de Mestrado e Doutorado em Comunicação de cada universidade brasileira, os quais listamos no apêndice 1, ao final desta pesquisa. Esse levantamento mostrou-se de grande utilidade no sentido de compreendermos como e porque alguns programas se destacaram como centros de produção acadêmica na área da animação, ao passo que outros simplesmente ignoram o assunto.

3.4.2. Aspectos metodológicos

Um dos eixos de análise que empregamos refere-se às escolhas metodológicas utilizadas nas pesquisas. Procuramos conhecer quais procedimentos foram adotados nas análises, bem como compreender como essas pesquisas foram construídas do ponto de vista metodológico.

Para isso, apoiamo-nos nas tipologias propostas por diferentes autores, tais como Marconi e Lakatos (1982), Demo (1994) e Gil (2010), além das contribuições de Duarte e Barros (2010). As pesquisas foram analisadas quanto à estrutura da produção, ao delineamento teórico-metodológico empregado, ao procedimento de coleta de dados e quanto à abordagem do problema.

Além disso, optamos por descrever em detalhes, em texto livre, a metodologia empregada em cada uma das pesquisas, procurando explicar as

escolhas e os passos tomados em cada trabalho, bem como o *corpus* de análise de cada pesquisa. Essas informações foram transcritas para as fichas catalográficas (apêndice 2).

Por fim, fizemos o levantamento de todas as referências bibliográficas listadas nas 43 teses e dissertações analisadas, classificando-as quanto ao tipo (livro, artigo acadêmico, tese, dissertação, entre outros). Ao todo encontramos 3.928 referências bibliográficas em nossa pesquisa. Além da classificação por tipo de referência, analisamos também o autor e a origem (nacional ou estrangeira), porém optamos por investigar esses dois últimos em separado, no subcapítulo 4.3, no eixo que trata dos aspectos de conteúdo.

3.4.3. Aspectos de conteúdo

Encaixam-se nos aspectos de conteúdo os elementos centrais das pesquisas, seus objetos e suas fundamentações teóricas. Buscamos descobrir principalmente o que está sendo pesquisado a respeito dos desenhos animados, que tipo de abordagem teórica, possíveis vieses, quais autores e Escolas de pensamento fundamentam essas pesquisas e quais resultados apontam. Na análise de aspectos de conteúdo, elencamos as seguintes categorias de análise:

- a) Palavras-chave utilizadas nos resumos
- b) Mídias abordadas nas pesquisas
- c) Abordagens interdisciplinares, ou seja, as diferentes interfaces presentes entre o campo da Comunicação e outros campos do conhecimento
- d) Nome e origem (nacional ou estrangeira) dos autores citados nas referências bibliográficas

Além disso, optamos por transcrever nas fichas catalográficas, em texto livre, os objetivos e as conclusões obtidas em cada uma das 43 pesquisas analisadas. Essa tarefa demandou um esforço adicional em razão da diversidade de abordagens contidas nesses trabalhos, bem como devido à necessidade de ler na íntegra o conteúdo de todas as teses e dissertações analisadas.

3.5. ELABORAÇÃO DAS FICHAS CATALOGRÁFICAS

As fichas catalográficas (apêndice 2) constituem-se nos elementos-chave para nossa análise. Nelas estão relacionados, de forma resumida, as metodologias e o conteúdo das pesquisas brasileiras em Comunicação sobre desenhos animados entre 1987 e 2012.

A definição do formato de ficha catalográfica, ou seja, a escolha dos campos, das categorias de análise e da forma de disposição textual dessa informação, foi algo construído no decorrer da pesquisa. Partimos do modelo REDUC, proposto por BRZEZINSKI (2006), ao analisar o “estado da arte” sobre a pesquisa a respeito formação de profissionais da educação entre 1997 e 2002. Esse modelo prevê a análise a partir das seguintes categorias:

- a) tipo de documento
- b) título do documento
- c) autor (a)
- d) orientador (a)
- e) data de defesa
- f) palavras-chave
- g) referência
- h) descrição
- i) metodologia
- j) conteúdo
- k) conclusão
- l) referências (nacionais ou estrangeiras)

A partir desse modelo fizemos algumas adaptações, no sentido de ampliar o espectro de análise. Por exemplo, em relação aos aspectos gerais das pesquisas, incluímos a identificação dos programas de pós-graduação, instituições de ensino e sua dependência administrativa e localização geográfica.

Em relação aos aspectos relacionados à metodologia utilizada, incluímos a identificação dos tipos de pesquisas, os tipos de referências bibliográficas utilizadas com os nomes de todos os autores citados, bem como a descrição detalhada do *corpus* de análise de cada uma das pesquisas.

Por fim, acrescentamos nos aspectos de conteúdo as mídias abordadas e as abordagens interdisciplinares contidas nas pesquisas. A partir dessas adaptações foi possível consolidar uma ficha de caracterização, inspirada no modelo proposto por Vermelho e Areu (2005), com as categorias e descrição dos campos que fariam parte da análise, a qual apresentamos no quadro 1:

CATEGORIAS DE ANÁLISE	DESCRIÇÃO DO CAMPO	TIPO DE CAMPO	EIXO
Grande área do conhecimento	De acordo com a classificação das grandes áreas do conhecimento proposta pela CAPES	Fechada única	Aspectos gerais
Área do conhecimento	De acordo com a classificação das áreas do conhecimento proposta pela CAPES	Fechada única	Aspectos gerais
IES	Citar a instituição na qual foi defendido o trabalho	Fechada única	Aspectos gerais
Nível da pós-graduação	Mestrado / Doutorado	Fechada única	Aspectos gerais
Programa	Citar o programa onde foi defendido o trabalho	Fechada única	Aspectos gerais
Ano de defesa	Citar o ano em que foi defendido o trabalho	Fechada única	Aspectos gerais
Dependência administrativa	Pública / Privada	Fechada única	Aspectos gerais
Localização geográfica	Citar o estado brasileiro em que se localiza a instituição de ensino	Fechada única	Aspectos gerais
Estrutura da produção	Pesquisa empírica / Pesquisa teórica / Pesquisa prática / Pesquisa metodológica	Fechada única	Aspectos metodológicos
Delineamento teórico-metodológico	Pesquisa bibliográfica ou iconográfica / Pesquisa documental / Pesquisa experimental / Análise da imagem / Análise semiótica / Análise de conteúdo / Estudos de recepção / Análise do discurso / Análise pragmática / Estudo de caso / Pesquisa etnográfica / Pesquisa fenomenológica / Estudo comparativo / Pesquisa-ação ou participante	Fechada múltipla	Aspectos metodológicos
Procedimento de coleta de dados	Coleta documental ou iconográfica / Observação / Entrevista / Questionário ou Formulário / Medidas de opiniões e atitudes / Técnicas mercadológicas / Testes Sociometria / História de vida / N/A	Fechada múltipla	Aspectos metodológicos

continua

conclusão

CATEGORIAS DE ANÁLISE	DESCRIÇÃO DO CAMPO	TIPO DE CAMPO	EIXO
Abordagem do problema	Pesquisa quantitativa / Pesquisa qualitativa / Pesquisa quali-quantitativa	Fechada única	Aspectos metodológicos
Origem da referência	Nacional / Estrangeira	Fechada única	Aspectos metodológicos
Tipo de referência	Livro / Tese / Dissertação / Trabalho de graduação / Artigos acadêmicos / Artigo de periódico impresso / Artigo de periódico (internet) / Trabalho apresentado em evento científico / Página ou documento na internet / Vídeo ou DVD / Outros	Fechada única	Aspectos metodológicos
Metodologia empregada	Mostrar os caminhos trilhados pelo(a) pesquisador(a), quais opções metodológicas, como essas escolhas se adequam no sentido de esclarecer o problema de pesquisa, que tipo de dados são utilizados e como eles são tratados.	Aberta texto	Aspectos metodológicos
Corpus de análise	Descrever o objeto recortado, alvo final de análise.	Aberta texto	Aspectos metodológicos
Palavras-chave	Listar quantitativamente as palavras-chaves mencionadas nos resumos dos trabalhos. Ex.: desenho animado, recepção.	Aberta texto	Aspectos de conteúdo
Mídias abordadas na pesquisa	Cinema / TV / Internet / Computadores pessoais / Dispositivos móveis / Outras mídias / Não aborda mídias específicas	Fechada múltipla	Aspectos de conteúdo
Abordagens interdisciplinares (interfaces)	Técnica / Histórica / Pedagógica / Linguagem / Sociocultural / Filosófica / Psicológica / Outras interfaces	Fechada múltipla	Aspectos de conteúdo
Autores citados nos resumos	Listar quantitativamente os autores mencionados nos resumos dos trabalhos.	Aberta texto	Aspectos de conteúdo
Autores citados no texto integral	Listar quantitativamente os autores mencionados no texto integral.	Aberta texto	Aspectos de conteúdo
Objetivo da pesquisa	Descrever o objetivo da pesquisa, qual o problema central que a pesquisa pretende resolver.	Aberta texto	Aspectos de conteúdo
Conclusão	Descrever as conclusões, as afirmações que o(a) autor(a) faz em sua pesquisa, quais constatações e recomendações são feitas e em que medida a pesquisa respondeu o problema original.	Aberta texto	Aspectos de conteúdo

QUADRO 1 – FICHA DE CARACTERIZAÇÃO, COM AS CATEGORIAS DE ANÁLISE E DESCRIÇÃO DOS CAMPOS

FONTE: ADAPTADO DE VERMELHO E AREU (2005, P. 1420-1421)

Uma vez definidas as categorias de análise, procedemos com a leitura do texto integral das 43 teses e dissertações, identificando em cada uma delas os aspectos que relacionamos anteriormente. Na sequência, os dados obtidos foram transcritos para as fichas catalográficas (sob a forma de texto) e para a planilha Microsoft Excel (sob a forma de dados, quantificáveis e classificáveis).

3.6. CLASSIFICAÇÃO DOS DADOS NA PLANILHA MICROFOST EXCEL

Para a organização dos dados coletados utilizamos a planilha eletrônica Microsoft Excel. Nela, criamos uma planilha principal (geral) em que inserimos somente as informações referentes aos campos de respostas fechadas únicas: nível da pós-graduação, autor, título, instituição de ensino, unidade da federação, programa, ano de defesa, dependência administrativa e os tipos de pesquisa quanto à estrutura da produção e quanto à abordagem do problema. Pelo fato de todos os campos serem de respostas únicas, obtivemos o total de 43 registros nessa planilha, um para cada pesquisa analisada.

Para as informações referentes aos campos de respostas optamos por criar 7 planilhas separadas, uma para cada categoria analisada. Cada uma delas apresentou um número total de registros diferentes, dependendo do número de respostas encontradas. As planilhas criadas foram: palavras-chave, área do conhecimento, procedimento de coleta de dados, delineamento teórico-metodológico, mídia abordada, abordagens interdisciplinares e autor citado. Nessa última, além do próprio autor, incluímos os campos tipo e origem da referência (nacional ou estrangeira).

Todas as 8 planilhas mencionadas foram agrupadas dentro de um único arquivo do Microsoft Excel para facilitar a manipulação dos dados. Além disso, criamos um referencial numérico (de 1 a 43) e indexamos cada pesquisa a um desses números. Dessa forma, as informações de todas as planilhas poderiam ser analisadas em conjunto, de forma prática, possibilitando ainda o cruzamento de dados entre diferentes categorias de análise.

3.7. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A análise dos resultados se deu a partir dos dados proporcionados pela planilha eletrônica Microsoft Excel, além da própria leitura integral das 43 teses e dissertações e seus resumos.

Um dos recursos mais utilizados foi a ferramenta de tabelas dinâmicas, que possibilita o cruzamento com facilidade de resultados de diferentes campos de informação (ex.: quantidade de pesquisas que tenham adotado determinado delineamento teórico-metodológico, com resultados segmentados por ano e por instituição de ensino). A grande vantagem desse recurso é permitir a criação de tabelas de forma rápida, com a inclusão ou remoção de campos desejados.

Optamos, inicialmente, por gerar dezenas de tabelas, a partir do cruzamento de dados de diferentes categorias de análise. Após uma análise detalhada, descartamos as que apresentavam resultados redundantes ou irrelevantes, obtendo um total de 20 tabelas (tabelas 7 a 26, contidas no capítulo 4 dessa pesquisa).

A partir desse levantamento prévio de caráter quantitativo, passamos a uma análise qualitativa dos dados. Essa etapa de análise nos exigiu uma abordagem diferente em relação ao nosso objeto, demandando por inferências gerais, interdisciplinares, para além da frieza dos dados estatísticos. De fato, essa dualidade quanti-qualitativa parece ser uma característica desse tipo de pesquisa. Ferreira (2002) explica que as pesquisas do tipo “estado da arte” geralmente se dão em dois momentos distintos:

um, primeiro, que é aquele em que interage com a produção acadêmica através da quantificação e de identificação de dados bibliográficos, com o objetivo de mapear essa produção num período delimitado, em anos, locais, área de produção. (...) Um segundo momento é aquele em que o pesquisador se pergunta sobre a possibilidade de inventariar essa produção, imaginando tendências, ênfases, escolhas metodológicas e teóricas, aproximando ou diferenciando trabalhos entre si, na escrita de uma história de uma determinada área do conhecimento. (FERREIRA, 2002, p. 265).

A fim de facilitar a leitura, respeitamos a divisão da análise dos dados nos três eixos propostos: aspectos gerais, metodológicos e de conteúdo.

4. ANÁLISE DAS TESES E DISSERTAÇÕES

A partir da leitura sistematizada do texto completo das teses e dissertações, efetuamos a coleta de dados referentes às características das pesquisas. Em posse desses dados foi possível fazer o fichamento catalográfico de todos os trabalhos do *corpus* de análise dessa pesquisa. Esse procedimento provou-se de extrema utilidade para a análise dos dados, uma vez que sintetizou a enorme quantidade de informações constantes nos textos integrais das pesquisas acadêmicas.

Além disso, a planilha eletrônica Excel, como mencionamos anteriormente, possibilitou o tratamento dos dados, permitindo o agrupamento de informações semelhantes, cruzamento e classificações ordenadas de determinadas informações, conduzindo à elaboração de relatórios de análises.

Em posse desses materiais estabelecemos a análise das pesquisas brasileiras sobre desenhos animados a partir dos aspectos gerais, metodológicos e de conteúdo. Para isso, adotamos uma abordagem quali-quantitativa, na qual utilizamos os dados estatísticos obtidos de forma indicial, no sentido de nos fornecer pistas para identificação de características e possíveis tendências dessas pesquisas.

Por outro lado, não nos limitamos a uma abordagem meramente baseada em números, haja vista a impossibilidade de esgotar o repertório de análise que uma pesquisa do tipo "estado da arte" requer. Para tanto, utilizamos extensivamente do subsídio que a leitura dos textos integrais nos fornece para traçar um panorama qualitativo dessas pesquisas. Essa abordagem provou ser da maior utilidade para a última parte desse capítulo, onde abordaremos os aspectos silenciados da pesquisa acadêmica brasileira, temáticas cuja investigação encontra-se omissa ou em fases iniciais de desenvolvimento.

4.1. ASPECTOS GERAIS

O primeiro aspecto analisado quanto às características gerais das pesquisas brasileiras em comunicação sobre desenhos animados é sua distribuição por nível da pós-graduação e por ano de defesa.

TABELA 7 - DISTRIBUIÇÃO POR NÍVEL DA PESQUISA

NÍVEL DA PESQUISA	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Mestrado	38	88,4%
Doutorado	5	11,6%
TOTAL	43	100,0%

FONTES: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Os dados da tabela 7 revelam que as dissertações de mestrado se constituíram na principal fonte de pesquisas sobre o assunto, correspondendo a 38 (ou cerca de 88,4%) do total de 43 trabalhos localizados.

Em relação à distribuição temporal das pesquisas, observou-se que a temática é objeto recente de investigação acadêmica. Mattos (1990) já havia constatado a carência de pesquisa sobre desenhos animados no Brasil até o início da década de 1990, tendo percebido que

enquanto os efeitos da televisão na sociedade como um todo e na criança em particular têm sido objeto de inúmeros estudos, poucos são os pesquisadores que se têm dedicado à análise de programas especificamente destinados ao público infantil. (MATTOS, 1990, p. 30).

Em seu levantamento, que compreendeu o período anterior a 1987, localizou pesquisas escassas sobre o tema, em programas de pós-graduação em Psicologia Social e Educação, não tendo encontrado nenhum na área específica de Comunicação.

O primeiro trabalho acerca do tema localizado em nossa pesquisa é a dissertação de mestrado de Marinho (1992), defendida na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em 1992, que elaborou um estudo sobre a linguagem do desenho animado, identificando as diferentes técnicas de produção e características estéticas e narrativas próprias da animação.

Poucos trabalhos foram encontrados na década de 1990 e início dos anos 2000. De fato, a tabela 8 evidencia essa distribuição temporal irregular dessas pesquisas:

TABELA 8 - DISTRIBUIÇÃO POR ANO DE DEFESA, SEGMENTADO
POR NÍVEL DA PESQUISA (1987-2012)

ANO DE DEFESA	MESTRADO	DOUTORADO	TOTAL
1987	-	-	-
1988	-	-	-
1989	-	-	-
1990	-	-	-
1991	-	-	-
1992	1	-	1
1993	-	-	-
1994	-	-	-
1995	-	-	-
1996	-	-	-
1997	1	-	1
1998	-	-	-
1999	2	-	2
2000	1	-	1
2001	-	-	-
2002	3	-	3
2003	1	-	1
2004	3	-	3
2005	4	2	6
2006	3	-	3
2007	3	1	4
2008	2	-	2
2009	4	-	4
2010	1	1	2
2011	4	-	4
2012	5	1	6
TOTAL	38	5	43

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Entre o período de 1987 e 2001, foram localizados somente 5 trabalhos de pós-graduação sobre o tema desenhos animados, todos em nível de mestrado. A partir de 2002, constatamos uma regularidade e um expressivo aumento na produção acadêmica, com pesquisas frequente sobre o tema. Entre os anos de 2002 e 2012 foram localizados 38 trabalhos, com uma mediana de 3 pesquisas por ano e, considerando-se o período mais recente de 2009 a 2012, uma média de 4 trabalhos defendidos por ano.

Parte desse aumento significativo na produção acadêmica sobre desenhos animados se deve ao crescimento dos cursos de pós-graduação em Comunicação no Brasil nas duas últimas décadas. De acordo com a CAPES³⁴, existem hoje no Brasil 44 programas de pós-graduação *stricto sensu* na área de Comunicação no Brasil (vide apêndice 1), dos quais 24 oferecem programas de mestrado e 20 deles oferecem tanto mestrado quanto doutorado. Até 2001, no entanto, havia no Brasil somente 16 programas de mestrado em comunicação (9 deles oferecendo também programas de doutorado). Entre 2001 e 2012, portanto, observou-se o crescimento de 175% na oferta desses programas, o que explica em parte o aumento das pesquisas em desenhos animados verificado nesse período.

Outro aspecto verificado em nosso levantamento foi a preponderância de pesquisas realizadas sobre desenhos animados em instituições privadas de ensino superior. De acordo com a tabela 9, localizamos 26 trabalhos defendidos em universidades privadas, o que representa cerca de 60,5% do total de pesquisas.

TABELA 9 - DISTRIBUIÇÃO POR DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA

DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Privada	26	60,5%
Pública	17	39,5%
TOTAL	43	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO CORPUS DE ANÁLISE

³⁴ Disponível em <http://conteudoweb.capes.gov.br/conteudoweb/ProjetoRelacaoCursosServlet?acao=pesquisarles&codigoArea=60900008&descricaoArea=CI%CANCINAS+SOCIAIS+APLICADAS+&descricaoAreaConhecimento=COMUNICA%C7%C3O&descricaoAreaAvaliacao=CI%CANCINAS+SOCIAIS+APLICADAS+I>

Se por um lado os programas em universidades particulares representam somente 25% do total no país - dos 44 programas, apenas 11 são de universidades privadas, ao passo que 33 são mantidos por universidades públicas - por outro, elas foram responsáveis por mais da metade das pesquisas levantadas em nosso trabalho. Para compreender melhor essas razões, desmembramos na tabela 10 esses resultados, distribuídos por instituições de ensino superior:

TABELA 10 - DISTRIBUIÇÃO POR IES, SEGMENTADO POR DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA

DEPENDÊNCIA ADMINISTRATIVA	IES	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Privada	PUC-SP	12	27,9%
	Anhembi Morumbi	6	14,0%
	PUC-RS	3	7,0%
	UTP	2	4,7%
	Uniso	1	2,3%
	Metodista	1	2,3%
	UBC	1	2,3%
Pública	USP	8	18,6%
	UNICAMP	4	9,3%
	UFRJ	1	2,3%
	UNESP/Bauru	1	2,3%
	UFPE	1	2,3%
	UFRN	1	2,3%
	UFSCar	1	2,3%
TOTAL		43	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Esses números demonstram uma distribuição bastante irregular da produção acadêmica pelos programas de pós-graduação em Comunicação das universidades brasileiras. Cerca de 60% (26 de um total de 43 trabalhos) das pesquisas sobre desenhos animados foram realizados por apenas 3 universidades: PUC-SP, USP e Metodista de São Paulo. Além disso, de um total de 44 programas diferentes de pós-graduação existentes hoje no país, localizamos pesquisas sobre animação em

apenas 14, sendo que em apenas 6 programas foram defendidos dois ou mais trabalhos.

Outro dado que revela essa distribuição irregular da pesquisa é a relação de trabalhos por estados brasileiros. A tabela 11 mostra a quantidade de pesquisas por cada unidade da federação:

TABELA 11 - DISTRIBUIÇÃO POR UNIDADES DA FEDERAÇÃO

UNIDADE DA FEDERAÇÃO	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
São Paulo	35	81,4%
Rio Grande do Sul	3	7,0%
Paraná	2	4,7%
Rio Grande do Norte	1	2,3%
Pernambuco	1	2,3%
Rio de Janeiro	1	2,3%
TOTAL	43	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS DE ANÁLISE*

É notável a concentração de produção acadêmica no estado de São Paulo, representando 81,4% do total de trabalhos encontrados, muito embora as universidades paulistas representem menos de 30% dos cursos de pós-graduação no Brasil atualmente (dos 44 programas, apenas 13 se localizam no estado de São Paulo). A explicação das concentrações encontradas nas tabelas 10 e 11 se dá pela existência de programas antigos no estado, como o da PUC-SP, (iniciado em 1970), da USP (1972), da UMESP (1978) e UNICAMP (1986). A longa experiência em pesquisa dessas universidades, todas com programas de mestrado há mais de 25 anos e de doutorado há pelo menos 15 anos, explica a preponderância do estado de São Paulo nas pesquisas em comunicação na área de animação. O programa de pós-graduação da PUC-SP, com ênfase voltada para a área de semiótica, além do programa de Ciências da Comunicação da USP, com trabalhos realizados em diferentes abordagens, constituem as principais referências no Brasil nesse tipo de investigação acadêmica.

Constatamos também que alguns programas com longa tradição em pesquisa pouco ou nada contribuíram para o estudo da animação. É o caso, por

exemplo, do programa de Comunicação da UFRJ que, mesmo tendo iniciado o curso de mestrado em 1972, teve uma única dissertação defendida - o trabalho de Boynard (2002) - sobre os desenhos animados no período pesquisado. Outros programas antigos, como o da UNB (iniciado em 1974), UFBA (1990), UFMG³⁵ e UFRGS (1995), por exemplo, não tiveram sequer um trabalho defendido nessa área.

4.2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

A coleta de dados metodológicos das pesquisas mostrou ser uma etapa difícil, em parte devido à complexidade de identificar claramente os procedimentos adotados em alguns trabalhos. Além disso, tivemos dificuldades em estabelecer as tipologias e categorias de análise, encontrando dissenso entre os pesquisadores da área. Marconi e Lakatos (1982) afirmam que "os critérios para a classificação dos tipos de pesquisa variam de acordo com o enfoque dado pelo autor" (MARCONI; LAKATOS, 1982, p. 19), e traz vários exemplos de tipologias diferentes estabelecidas por diversos autores, de acordo com interesses, condições, objetivos e situações de estudo.

Para efeitos de classificação das pesquisas, optamos por diferentes autores. Em alguns casos, adaptamos algumas tipologias, criando algumas categorias de forma a dar conta de inventariar os processos metodológicos contidos em nosso *corpus* de análise.

4.2.1. Tipo de pesquisa (quanto à estrutura da produção)

Adotamos para a análise da estrutura da produção a categorização proposta por Demo (1994), que classifica as pesquisas em empírica, teórica, prática e metodológica. A tabela 12 abaixo revela a distribuição das pesquisas analisadas de acordo com essas categorias:

³⁵ O programa de pós-graduação em Artes da UFMG, no entanto, é um centro de referência em pesquisas sobre o cinema de animação, especialmente em relação a pesquisas sobre a história da arte e o desenvolvimento das técnicas de animação. Pelo fato de não se tratar de um programa da área de Comunicação, no entanto, não fez parte do nosso *corpus* de pesquisa.

TABELA 12 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE PESQUISA QUANTO À ESTRUTURA DA PRODUÇÃO

ESTRUTURA DA PRODUÇÃO	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Pesquisa empírica	37	86,0%
Pesquisa teórica	4	9,3%
Pesquisa prática	2	4,7%
Pesquisa metodológica	-	-
TOTAL	43	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

A análise das teses e dissertações mostra que quase toda a produção acadêmica sobre desenhos animados no Brasil se constitui de pesquisas empíricas, ou seja, pesquisas que envolveram um objeto empírico e fático da realidade, cuja análise possibilitou generalizações acerca da realidade. Os objetos empíricos mais comumente encontrados nas dissertações analisadas foram os próprios desenhos animados. Na grande maioria dos casos, o *corpus* empírico se compunha de poucas obras, normalmente estudos comparativos de determinados filmes animados, como em Perez (2005), Olivan (2004) e Fossatti (2005), ou estudos de caso de um único filme, como em Macedo (2011) e Molina (2009).

Foram encontrados outros objetos empíricos, além de desenhos animados, nas pesquisas analisadas. Boynard (2002) e Orofino (2004) verificaram empiricamente as percepções e impressões de crianças sobre a audiência de desenhos animados em estudos de recepção. Cechelero (1997) optou como objeto empírico para análise as interfaces entre um programa de computador destinado a criar animações e a criança-usuário, investigando como se dá essa comunicação.

A preferência por produções acadêmicas empíricas parece ser algo recorrente nas pesquisas em ciências humanas. Em estudo sobre o "estado da arte" da área de educação e comunicação em periódicos brasileiros, Vermelho e Areu (2005) constataram que mais da metade das pesquisas brasileiras em periódicos constituía-se de pesquisas empíricas. Demo (1994) explica que a valorização desse tipo de pesquisa se dá devido à

possibilidade que oferece de maior concretude às argumentações, por mais tênue que possa ser a base fática. O significado dos dados empíricos depende do referencial teórico, mas estes dados agregam impacto pertinente, sobretudo no sentido de facilitarem a aproximação prática. (DEMO, 1994, p. 37)

Em menor número, encontramos pesquisas de cunho teórico, com o propósito de criar explicações, demonstrar processos e "reconstruir teoria, conceitos, ideias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos" (DEMO, 2000, p. 20). Nessa categoria, encontramos 4 pesquisas teóricas (cerca de 9,3% do total). Em geral, essas pesquisas abordaram objetos difusos, extensivos, como os trabalhos de Barbosa Júnior (2000; 2012) que, através de uma abordagem histórica, realizou um extenso inventário de filmes animados e obras de arte no decorrer de séculos, a fim de estabelecer novos suportes teóricos que expliquem a fusão entre tecnologia e arte na emergência da animação computadorizada (2000) e os fundamentos teóricos estéticos dessa animação (2012).

Encontramos, também, as dissertações de mestrado de Pfeiffer (1999) e Nascimento (2004), que propõem uma pesquisa prática com a criação e o desenvolvimento de uma animação a partir dos seus trabalhos acadêmicos. Esse tipo de pesquisa mostrou-se escassa na produção acadêmica brasileira, somando-se apenas esses 2 trabalhos citados (cerca de 4,7% do total).

Por fim, não foram encontradas pesquisas metodológicas em desenhos animados, voltadas para a investigação de métodos e procedimentos científicos, o que denota uma possível lacuna na produção acadêmica brasileira.

4.2.2. Tipo de pesquisa (quanto à abordagem do problema)

Em relação ao tipo de abordagem do problema, verificamos que, de alguma forma, todas as pesquisas abordaram seus objetos de forma qualitativa. A tabela 13 traz os resultados encontrados. Dos 43 trabalhos, 39 deles (cerca de 90,7%) se utilizaram exclusivamente dessa abordagem, ao passo que outros 4 (cerca de 9,3%) abordaram seus objetos de forma mista, ou seja, utilizaram-se de uma abordagem quantitativa para encontrar indícios, pistas acerca do objeto e problema, empregando na sequência uma análise interpretativa de caráter qualitativo.

TABELA 13 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE PESQUISA QUANTO À ABORDAGEM DO PROBLEMA

ABORDAGEM DO PROBLEMA	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Pesquisa qualitativa	39	90,7%
Pesquisa quanti-qualitativa	4	9,3%
Pesquisa quantitativa	-	-
TOTAL	43	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Verificamos que as poucas pesquisas que adotaram uma investigação quantitativa assim o fizeram em razão do tamanho do seu *corpus* de análise ou para efeitos de filtragem e depuração de grande quantidade de dados. Boynard (2002) e Mareuse (2007), por exemplo, optaram pela abordagem quantitativa para analisar os dados encontrados em formulários e questionários respondidos por diversos pais a respeito dos seus perfis socioeconômicos e hábitos de audiência dos filhos. Com a coleta e ordenação desses dados em tabelas e gráficos foi possível ter uma noção geral do perfil do público pesquisado e dos resultados gerais da pesquisa, apontando caminhos para a análise qualitativa posterior.

Esses números indicam uma clara compreensão da natureza qualitativa dos problemas da área da Comunicação e um receio, ao menos nas pesquisas brasileiras, pela utilização de investigações centradas em dados estatísticos. Para Epstein (2010), em

ciências sociais, os procedimentos quantitativos às vezes são menos valorizados por seu caráter reducionista, embora em verdade, todo procedimento, seja qualitativo, seja quantitativo, é em grau maior ou menor reducionista (...) há então a necessidade de fazer um exame cuidadoso dos procedimentos analíticos quantitativos e qualitativos mais adequados para cada caso particular e em relação aos objetos pretendidos. (EPSTEIN, 2010, p. 26).

4.2.3. Procedimento de coleta de dados

Em geral, as pesquisas, mesmo as sistematizações teóricas, utilizam-se de vários tipos de dados para subsidiar suas análises. O procedimento de coleta desses dados, por sua vez, está estritamente ligado ao delineamento teórico-metodológico adotado, à abordagem do problema e à própria natureza dos dados.

Por exemplo, um estudo de recepção de um determinado programa televisivo poderá se valer de diferentes procedimentos de coleta de dados, dependendo da intenção do pesquisador. Uma abordagem quantitativa poderá exigir uma grande quantidade de dados obtidos a partir de questionários e formulários. Uma pesquisa com abordagem qualitativa, por outro lado, poderá demandar informações subjetivas, sentimentos, emoções, razão pela qual poderá optar por procedimentos diversos, como entrevistas e observações.

Nas pesquisas analisadas observamos uma diversidade de procedimentos de coleta de dados adotados. Das 43 pesquisas analisadas, 33 utilizaram-se de um único procedimento, enquanto 7 delas utilizaram-se de 2 procedimentos diferentes e 3 pesquisas adotaram 3 ou mais tipos diversos, totalizando 56 procedimentos diferentes de coleta de dados. A tabela 14 demonstra essa distribuição nas pesquisas:

TABELA 14 - DISTRIBUIÇÃO POR PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS UTILIZADO
(56 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)

COLETA DE DADOS	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE RESULTADOS	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Coleta documental/iconográfica	36	63,2%	83,7%
Entrevista	10	17,5%	23,3%
Observação	4	7,0%	9,3%
Questionário/Formulário	4	7,0%	9,3%
Medidas de opiniões e atitudes	3	5,3%	7,0%
TOTAL	57	100,0%	N/A

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

A coleta documental e iconográfica foi o procedimento mais adotado, presente em cerca de 83,7% do total das pesquisas analisadas. Na maior parte das pesquisas, esse procedimento consistiu no levantamento de filmes de animação para análise, embora algumas poucas pesquisas tenham optado pela reunião de outros materiais. Nascimento (2004), por exemplo, recolheu extenso material historiográfico (pinturas, esculturas, gravuras) do período Clássico para propor uma animação do poema épico *Odisseia*, de Homero. Mellão (2011) também se valeu da coleta documental para reunir materiais bibliográficos (entrevistas, matérias em noticiários e periódicos e informações comerciais) sobre a Maurício de Sousa Produções em sua pesquisa.

Menos expressiva foi a utilização de entrevistas, presente em apenas 10 das 43 pesquisas analisadas (23,3% do total). As entrevistas foram usadas em dois contextos diferentes. Em 5 pesquisas, elas foram feitas com crianças ou seus pais, com o intuito de fazer um levantamento a respeito de hábitos de audiência ou de saber qual a opinião do receptor em relação a alguns desenhos. Em outras 5 pesquisas, as entrevistas foram realizadas com produtores e profissionais da área de animação, a fim de compreender as condições de produção de uma determinada obra ou para conhecer o ponto de vista do profissional sobre um assunto específico.

Em 4 pesquisas (9,3% do total) foram utilizadas técnicas de observação, algumas delas em situações experimentais, como em Cechelero (1997), que observou as atitudes e a expressão da criatividade de crianças submetidas ao uso de um programa de computador para a criação de desenhos animados simples. Orofino (2004) observou a reação das crianças, na sua maioria meninas, ao assistirem às cenas de dança nos desenhos animados “Fantasia” (1940) e “Fantasia 2000” (2000) relacionando suas percepções sobre o balé com a forma como a dança é ensinada na escola.

Foram utilizados também em 4 pesquisas analisadas (9,3% do total) questionários e formulários, geralmente para coleta de dados quantitativos (informações socioeconômicas, hábitos de audiência) de uma amostra maior, da qual o uso de entrevistas não daria conta. Além disso, em 3 pesquisas (7% do total) constatamos o uso de algum mecanismo de medida de opiniões e atitudes, como em Valente (2005), que valendo-se da técnica de grupos focais classificou em categorias mensuráveis as reações de adolescentes ao assistirem um desenho animado, apoiando-se sobretudo no delineamento teórico-metodológico da análise de conteúdo para a definição dessas categorias.

Por fim, adotando a classificação proposta por Marconi e Lakatos (1982) para os diferentes tipos de procedimentos de coleta de dados em ciências humanas, não foram localizadas pesquisas que tenham se utilizado de testes, sociometria ou história de vida para a obtenção de dados.

4.2.4. Delineamento teórico-metodológico

Por delineamento teórico-metodológico compreendemos o ambiente composto pelas escolhas metodológicas aliado ao repertório teórico empregado na

análise das pesquisas. Um mesmo objeto poderá ter diferentes tipos de abordagem, dependendo da intencionalidade do pesquisador e dos objetivos propostos para a pesquisa (BLAIKIE, 1993). Os resultados obtidos dependerão dos caminhos teóricos (escolha dos autores, fundamentação teórica, correntes de pensamento, Escolas) e metodológicos traçados na pesquisa.

Adaptamos a classificação proposta por Gil (2010) e reclassificamos os delineamentos em novas categorias. Para isso, contamos com as contribuições de Duarte e Barros (2010), que sistematizaram os métodos e técnicas de pesquisas em comunicação. Dessa forma, a distribuição dos trabalhos se deu em 11 categorias diferentes de delineamento teórico-metodológico, listada na tabela 15:

TABELA 15 - DISTRIBUIÇÃO POR DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO
(104 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)

DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE RESULTADOS	% DO TOTAL DE PESQUISAS
Análise da imagem/semiótica	33	35,5%	76,7%
Pesquisa bibliográfica/iconográfica	20	21,5%	46,5%
Análise do discurso	16	17,2%	37,2%
Estudo comparativo	13	14,0%	30,2%
Análise de conteúdo	4	4,3%	9,3%
Estudo de caso	2	2,2%	4,7%
Estudo de recepção	2	2,2%	4,7%
Análise pragmática	1	1,1%	2,3%
Pesquisa-ação/participante	1	1,1%	2,3%
Pesquisa experimental	1	1,1%	2,3%
TOTAL	93	100,0%	N/A

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO CORPUS DE ANÁLISE

A maioria dos trabalhos (76,7% do total de pesquisas) optou por um delineamento que envolvesse a análise da imagem ou semiótica. Os métodos de análise mais comuns encontrados nessas pesquisas foram a transcrição textual e pictográfica de trechos dos filmes analisados e a decupagem quadro a quadro das cenas, na qual se verificaram aspectos visuais (cores, enquadramentos, efeitos, texturas), sonoros (músicas, ruídos, silêncio), estésicos (sentidos provocados no

espectador) e simbólicos. O programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, fundado em 1970, é o principal centro de produção de pesquisas sobre desenhos animados envolvendo análise da imagem e semiótica, com 10 trabalhos (8 dissertações de mestrado e 2 teses de doutorado) defendidos entre 1987 e 2012. Os programas de pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, com 5 pesquisas, a UNICAMP com 4 (1 tese e 3 dissertações) e PUC-RS com 3 (1 tese e 2 dissertações) também se destacaram com trabalhos nessa área.

Constatamos que quase a metade dos trabalhos (46,5% do total) analisados se utilizaram de pesquisa bibliográfica ou iconográfica no delineamento de suas pesquisas, embora apenas 4 trabalhos (9,3% do total) tenham se baseado exclusivamente nesse delineamento. Isso porque, de modo geral, as pesquisas se valeram da pesquisa bibliográfica ou iconográfica como meio, não como fim, ou seja, partiram inicialmente do levantamento das animações para empreenderem posteriormente suas pesquisas, utilizando-se de outro delineamento teórico e metodológico. O mesmo se aplica às pesquisas envolvendo estudos comparativos ou estudos de casos. Pfeiffer (1999), por exemplo, realizou um levantamento prévio das obras do pintor Benedito Calixto para levantar material que possibilitasse a produção de uma animação digital que mesclasse elementos da pintura com as técnicas cinematográficas. Na pesquisa de Bissetti (2012) foi necessário um levantamento prévio do contexto histórico do surgimento dos contos de fadas e de suas primeiras versões adaptadas para o cinema, para que na sequência pudesse analisar as características técnico-estéticas e os valores morais presentes nos filmes de princesas da Disney.

Relevante também o número de pesquisas envolvendo técnicas de análise de discurso, presentes em 16 dos 43 trabalhos analisados (37,2% do total). Em comum, essas pesquisas tiveram como objeto a análise das condições nas quais os discursos presentes nas animações eram construídos e de que forma se articulavam. De forma geral, se pautaram por abordagens multidisciplinares, em interfaces históricas, sociológicas e psicológicas. Nessa linha foi conduzida a dissertação de mestrado de Boutin (2006), que identificou no desenho animado “Bob Esponja” traços de uma linguagem pedagógica nos discursos envolvendo família, mentiras, doenças e disputas. Orofino (2004) se valeu desse mesmo delineamento para verificar como se constrói discursivamente o modelo de ensino de dança ideal

para crianças (balé) e como a escola e a mídia, através dos desenhos animados, corroboram para o estabelecimento desse discurso.

Foram encontradas poucas pesquisas envolvendo estudos de recepção, com apenas 2 trabalhos (4,7% do total) tendo adotado esse delineamento. Boynard (2002) analisou a maneira pela qual crianças de diferentes classes sociais assistiam aos desenhos animados japoneses e procurou avaliar em que medida a violência presente nesses desenhos afeta a formação moral dos espectadores. Orofino (2004) também analisou a percepção de crianças, estudantes de dança em idade escolar, acerca dos filmes “Fantasia” e “Fantasia 2000” dos estúdios Disney, tomando notas das reações e diálogos entre as crianças quando submetidas aos filmes.

Com a intenção de verificar possíveis tendências nas linhas teóricas e metodológicas, optamos por desmembrar o espaço de tempo analisado, 1987 a 2012, em dois períodos. Para comparar um número aproximadamente igual de teses e dissertações, listamos o ano de publicação dos 43 trabalhos analisados no *corpus* de análise e obtivemos a mediana equivalente ao ano de 2007, definindo assim dois períodos distintos, ou seja, antes de 2007 (período 1987-2006) e após 2007 (período 2007-2012), resultando em 21 trabalhos (46 delineamentos teórico-metodológicos) no primeiro período e 22 no segundo (47 delineamentos teórico-metodológicos). A tabela 16 mostra os resultados segmentados por esses períodos:

TABELA 16 - DISTRIBUIÇÃO POR DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO, SEGMENTADO POR PERÍODO (104 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)

DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO	PERÍODO 1987-2006	PERÍODO 2007-2012	TOTAL
Análise da imagem/semiótica	15	18	33
Pesquisa bibliográfica/iconográfica	9	11	20
Análise do discurso	7	9	16
Estudo comparativo	8	5	13
Análise de conteúdo	2	2	4
Estudo de caso	1	1	2
Estudo de recepção	2	-	2
Análise pragmática	-	1	1

continua

DELINEAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO	conclusão		
	PERÍODO 1987-2006	PERÍODO 2007-2012	TOTAL
Pesquisa-ação/Pesquisa participante	1	-	1
Pesquisa experimental	1	-	1
TOTAL	46	47	93

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Nessa comparação, foi constatado um aumento discreto do uso da análise da imagem e semiótica, das pesquisas bibliográficas e iconográficas e da análise do discurso nos últimos anos, com aumentos relativos em relação ao primeiro período analisado de cerca de 15%, 17% e 23%, respectivamente, bem como um declínio relativo de cerca de 40% em relação ao uso de estudos comparativos.

4.2.5. Tipo de referências utilizadas

Para traçar um panorama das pesquisas brasileiras em Comunicação sobre desenhos animados, julgamos necessário avaliar que tipo de bibliografia e quais materiais de suporte fizeram parte do referencial teórico dos trabalhos analisados. Para isso, foi efetuado um levantamento de todas as referências citadas no fim de cada trabalho, material este que possibilitou a coleta de dados segmentados por tipo e origem (nacional ou estrangeira) das referências. Além disso, foi possível com essa coleta de dados saber quais autores referenciaram essas pesquisas, o que revelam os suportes teóricos e linhas de pensamento que nortearam a fundamentação dessas pesquisas. A análise da origem das referências e dos autores citados será feita nos sub-capítulos 4.3.4 e 4.3.5.

A tabela 17 apresenta a distribuição das referências em relação ao tipo de material utilizado:

TABELA 17 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE REFERÊNCIA UTILIZADA

TIPO DE REFERÊNCIA	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Livro	2829	72,0%
Página/documento na internet	336	8,6%
Artigo de periódico impresso	246	6,3%
Artigos acadêmicos	208	5,3%
Evento científico	86	2,2%
Dissertação	64	1,6%
Vídeo/DVD	33	0,8%
Artigo de periódico (internet)	30	0,8%
Tese	24	0,6%
Jogos eletrônicos	10	0,3%
Trabalho de graduação	4	0,1%
Outros	58	1,5%
TOTAL	3928	100,0%

Quanto ao tipo de bibliografia o livro é o material mais encontrado nas referências, com 2.829 resultados (72% de todas as referências) encontrados. Alguns livros, no entanto, foram referenciados em diversos trabalhos, como é o caso de “Arte da animação: técnica e estética através da história”, do pesquisador brasileiro Alberto Lucena Barbosa Júnior, referenciado em 17 pesquisas, “A imagem”, de Jacques Aumont, citado em 13 trabalhos, “O que é semiótica”, de Maria Lúcia Santaella e “Pré-cinemas e pós-cinemas”, de Arlindo Machado, ambos referenciados em 10 trabalhos diferentes.

Entre os livros encontrados, percebemos uma grande variedade de assuntos e temáticas abordados, desde textos clássicos das ciências humanas, livros técnicos da animação até enciclopédias de super-heróis.

Uma leitura imprudente dos números revela um suposto baixo aproveitamento de material derivado de pesquisas acadêmicas nos trabalhos analisados. Considerando as teses, dissertações e artigos publicados em periódicos acadêmicos ou eventos científicos, esse material representa apenas cerca de 9,7% do total de referências bibliográficas, número bem inferior aos cerca de 15,7% de

materiais referenciados a partir de páginas na internet ou artigos de periódicos não-acadêmicos (jornais e revistas, por exemplo). No entanto, vários materiais bibliográficos classificados como livros são, de fato, resultados de pesquisas ou adaptações de trabalhos finais de pós-graduação. Portanto, é considerável a participação da pesquisa acadêmica na fundamentação teórica dos trabalhos analisados.

De uma forma geral, não foram constatadas diferenças significativas entre as teses e dissertações quanto ao tipo de referência utilizado nas pesquisas. Na tabela 18 temos essa distribuição segmentada por nível da pós-graduação:

TABELA 18 - DISTRIBUIÇÃO POR TIPO DE REFERÊNCIA, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA

TIPO DE REFERÊNCIA	MESTRADO %		DOUTORADO %		TOTAL
Livro	2257	73,8%	572	65,8%	2829
Página/documento na internet	183	6,0%	153	17,6%	336
Artigo de periódico impresso	211	6,9%	35	4,0%	246
Artigos acadêmicos	161	5,3%	47	5,4%	208
Evento científico	79	2,6%	7	0,8%	86
Dissertação	53	1,7%	11	1,3%	64
Vídeo/DVD	16	0,5%	17	2,0%	33
Artigo de periódico (internet)	23	0,8%	7	0,8%	30
Tese	22	0,7%	2	0,2%	24
Jogos eletrônicos	-	-	10	1,2%	10
Trabalho de graduação	4	0,1%	-	-	4
Outros	50	1,6%	8	0,9%	58
TOTAL	3059	100%	869	100%	3928

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Os livros representaram a grande maioria dos resultados encontrados, ao passo que o material essencialmente acadêmico (pesquisas, trabalhos de graduação e pós-graduação e artigos em periódicos) representaram 10,4% e 7,7% nas dissertações de mestrado e teses de doutorado analisados, respectivamente.

A maior discrepância encontrada nos resultados entre trabalhos de mestrado e doutorado diz respeito ao uso de páginas ou documentos na internet. Cerca de 17,6% das referências utilizadas nas teses de doutorado são materiais derivados da rede de computadores. Uma das razões desse elevado número é o caráter relativamente recente das pesquisas em nível de doutorado. A primeira tese publicada em Comunicação no Brasil a respeito de desenhos animados data de 2005, com a publicação dos trabalhos de Pereira (2005) e Valente (2005). Até essa data, porém, já haviam sido defendidas 15 dissertações de mestrado sobre o assunto, algumas delas realizadas no período anterior à popularização do uso da rede de computadores. Considerando que o conteúdo disponível para pesquisa na internet cresce exponencialmente a cada ano, entendemos que as pesquisas mais recentes tendem a se utilizar mais da rede para obtenção de materiais bibliográficos em sua fundamentação teórica.

Por fim, encontramos ainda alguns materiais menos convencionais nas referências, como vídeos (cerca de 0,8% do total) e jogos eletrônicos (cerca de 0,3% do total). Ressalta-se o fato de que não foram considerados nessa análise os materiais diretamente relacionados ao *corpus* de análise das pesquisas (como desenhos animados analisados, por exemplo), mas tão somente materiais que serviram de base para fundamentação teórica e listados nas referências bibliográficas de cada trabalho.

4.3. ASPECTOS DE CONTEÚDO

A análise referente ao conteúdo das pesquisas procurou identificar os assuntos tratados, as interfaces multidisciplinares presentes nas abordagens, as mídias nas quais os desenhos animados foram investigados bem como os referenciais bibliográficos utilizados nos trabalhos.

4.3.1. Palavras-chave no resumo

As palavras-chave são elementos obrigatórios dos resumos de todo trabalho de pós-graduação. Elas são a síntese do conteúdo das pesquisas, destinadas a fornecer pistas gerais sobre os conteúdos abordados.

Encontramos nas 43 pesquisas analisadas um total de 157 palavras-chave (média de 3,6 e mediana de 4 por pesquisa). A tabela 19 relaciona a distribuição das palavras-chave encontradas nos resumos:

TABELA 19 - DISTRIBUIÇÃO POR PALAVRAS-CHAVE NO RESUMO
(157 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 RESUMOS)

PALAVRA-CHAVE	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE RESULTADOS	% DO TOTAL DE TRABALHOS
Animação	19	12,1%	44,2%
Cinema	13	8,3%	30,2%
desenho animado	10	6,4%	23,3%
Comunicação	8	5,1%	18,6%
Arte	6	3,8%	14,0%
cinema de animação	5	3,2%	11,6%
Televisão	3	1,9%	7,0%
Imaginário	3	1,9%	7,0%
Estética	3	1,9%	7,0%
Tecnologia	3	1,9%	7,0%
Imagem	2	1,3%	4,7%
Documentário	2	1,3%	4,7%
Linguagem	2	1,3%	4,7%
contos de fadas	2	1,3%	4,7%
História	2	1,3%	4,7%
Outras	74	47,1%	N/A
TOTAL	157	100,0%	N/A

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Apesar de os resultados encontrados evidenciar o cinema de animação como principal tema das pesquisas (os termos animação, desenho animado e cinema de animação estão presentes em 33 dos 43 resumos, ou 76,7% do total), isso não representa algo novo, inesperado, uma vez que esses resultados já eram presumidos devido à própria metodologia da pesquisa, que utilizou-se do conteúdo dos resumos para filtrar as teses e dissertações que abordassem a temática dos desenhos animados.

O que mais chamou a atenção nesses números foi a incapacidade de se traçar um panorama, ainda que geral, sobre o conteúdo das pesquisas tendo acesso somente às palavras-chave ou mesmo ao conteúdo exclusivo dos resumos. De fato, ainda que eles possam indicar algumas pistas sobre o “estado da arte” das pesquisas, é ilusório imaginar que seja possível escrever a história da produção acadêmica tendo os resumos como única fonte de dados (FERREIRA, 2002).

Um exemplo da limitação de uma análise a partir das palavras-chave encontradas na pesquisa é o uso dos termos “cinema” e “televisão”. Enquanto os termos aparecem em 30,2% e 7% dos resumos, respectivamente, uma análise do texto integral das teses e dissertações revela que, de fato, a mídia cinema foi abordada em 69,8% das pesquisas, ao passo que a televisão foi uma mídia presente em 44,2% dos trabalhos (vide subcapítulo 4.3.3).

Outro exemplo se dá com os termos semiótica, imagem, estética e palavras relacionadas (semiose, semiopragmática), cujas palavras-chave apareceram somente em 5 resumos, ao passo que uma análise detalhada do texto na íntegra, conforme visto no subcapítulo 4.2.4, demonstrou que os estudos envolvendo semiótica ou análise da imagem representaram ao todo 33 trabalhos.

Em razão das naturais limitações em se estabelecer um “estado da arte” das pesquisas em comunicação, analisamos o conteúdo do texto completo das dissertações e teses do *corpus* da pesquisa, cujos resultados demonstramos nos subcapítulos seguintes.

4.3.2. Abordagens interdisciplinares (interfaces)

As teses e dissertações analisadas apresentaram uma grande diversidade de abordagens, em interfaces que permeiam diferentes campos do conhecimento. Essa heterogeneidade epistemológica é própria do campo da Comunicação. Para França (2010),

a comunicação suscita múltiplos olhares; é um objeto complexo que apresenta recortes passíveis de serem investigados por várias disciplinas (...) apresenta-se como um corpo heterogêneo, descontínuo e mesmo incipiente de proposições e enunciados sobre a comunicação, fruto de investigações oriundas das mais diversas filiações (sociologia, antropologia, psicologia, entre outras) - cada uma refletindo o olhar específico e o instrumental metodológico de sua disciplina de origem. (FRANÇA, 2010, p. 49-50).

Inevitável, na busca do “estado da arte” das pesquisas em comunicação sobre os desenhos animados, reconhecer esse caráter interdisciplinar do campo e identificar as interfaces presentes nas pesquisas analisadas. Para isso, elencamos 7 categorias de abordagens: linguagem, sociocultural, técnica, histórica, pedagógica, filosófica e psicológica. Na tabela 20 encontram-se os resultados da distribuição das pesquisas por essas categorias:

TABELA 20 - DISTRIBUIÇÃO POR ABORDAGENS MULTIDISCIPLINARES, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA (116 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)

ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR	MESTRADO	DOCTORADO	TOTAL	% DO TOTAL DE RESULTADOS	% DO TOTAL DE PESQUISAS
Linguagem	33	5	38	32,8%	88,4%
Sociocultural	20	4	24	20,7%	55,8%
Técnica	19	1	20	17,2%	46,5%
Histórica	17	1	18	15,5%	41,9%
Pedagógica	5	2	7	6,0%	16,3%
Psicológica	4	1	5	4,3%	11,6%
Filosófica	2	2	4	3,4%	9,3%
TOTAL	100	16	116	100,0%	N/A

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Das 43 teses e dissertações analisadas, quase todas (38 trabalhos, ou 88,4% do total) abordam seus objetos a partir da linguagem. Nessa categoria encontra-se uma grande variedade de investigações, que compartilham entre si um interesse pelos discursos, pelo conteúdo das narrativas, pelas diferentes linguagens presentes nas animações (códigos, símbolos, signos), e pelos aspectos estético-visuais próprios dos desenhos animados. Costa e Silva (2005), por exemplo, estudou os fenômenos poéticos oriundos da linguagem articulada pela cinematografia de animação, analisando os processos de significação subjacentes ao modo poético de expressão. Olivan (2004), Perez (2005), Lamas (2012) analisaram a linguagem presente nos contos de fadas e suas adaptações para o cinema, identificando os pontos de divergência e qualidades próprias das animações. Almeida (2007) investigou a linguagem de desenhos animados

experimentais produzidos em ambientes de rede, apontando rupturas entre a animação tradicional e a emergente animação digital computadorizada.

Outra interface frequente nas pesquisas é a abordagem sociocultural, presente em 24 dos 43 trabalhos analisados (ou 55,8% do total). Incluímos nessa categoria as pesquisas que problematizaram seus objetos de estudo relacionando-os com as matrizes culturais e sociais que permeiam, que subjazem ao próprio objeto. Em outras palavras, o desenho animado não é simplesmente uma sequência de imagens desenhadas, realizadas por uma ou outra técnica e veiculado por algum meio, mas um produto midiático cultural, produzido e assistido por pessoas em diferentes contextos socioculturais, contextos esses que atuam como próprios mediadores e criadores de sentidos. É nesse sentido que as pesquisas de abordagem sociocultural basearam suas análises. Franzão (2009), por exemplo, ao analisar a série animada “Os Simpsons”, procurou compreender como a intertextualidade se manifesta no texto televisivo para produção de sentido para o telespectador e também avaliar a força narrativa da série que justifique sua permanência na programação por mais de duas décadas. Para isso, associou os discursos encontrados na animação com os aspectos sociais e culturais norte-americanos, identificando uma relação entre o discurso do desenho (situações inusitadas do dia-a-dia) com as relações sociais (embora a vida seja difícil, repleta de desafios diários, existem pessoas em situação piores, com menos preparo para a vida). Ao analisar a série “South Park”, Oliveira (2012) também procurou nas relações socioculturais e instituições presentes na animação (igreja, mídia, escola, família) para entender como se cria a construção social do culto às celebridades. Ainda nessa linha, Sousa (2006) analisou a relação entre os desenhos animados de “As meninas superpoderosas” com o desejo da criança de adquirir brinquedos associados às personagens, tendo como pano de fundo uma análise do ambiente sociocultural, tanto dentro da animação quanto no mundo real em que a criança está inserida.

Encontramos uma forte correlação entre as abordagens histórica e técnica - dos 20 trabalhos que utilizaram um viés histórico em sua investigação 13 também se utilizaram de uma perspectiva de análise das técnicas empregadas. Essa correlação indica uma aproximação natural entre esses dois tipos de abordagem, tendo sido utilizada em pesquisas que se dedicaram a analisar a evolução histórica das

técnicas do cinema de animação, como Barbosa Júnior (2000; 2012), Andrade (2007), Barbosa (2009), Mutran (2010) e Medeiros (2011).

Por fim, localizamos algumas pesquisas com interfaces com os campos da Pedagogia (7 de um total de 43 pesquisas, ou 16,3% do total), Psicologia (5 das 43 pesquisas analisadas, ou 11,6% do total) e da Filosofia (4 de 43 trabalhos, ou 9,3% do total).

4.3.3. Mídias nas quais os desenhos animados foram abordados

Nessa pesquisa buscou-se identificar os suportes midiáticos em que os desenhos animados estavam inseridos. Dessa forma, listamos apenas os resultados que estivessem relacionados aos objetos das pesquisas.

Nas pesquisas empíricas, identificamos as mídias a partir da análise do próprio *corpus* de cada uma das pesquisas. Por exemplo, Mutran (2010) analisou 84 desenhos animados dos estúdios Disney produzidos para o cinema, entre 1920 e 2010. Embora essas produções estejam hoje disponíveis em várias mídias (televisão, DVD, dispositivos móveis), originalmente essas produções foram feitas para o cinema, razão pela qual definimos, nesse caso, o cinema como única mídia abordada nessa pesquisa.

Nas pesquisas teóricas e nas pesquisas práticas, identificamos o contexto no qual os desenhos estavam sendo analisados. Barbosa Júnior (2000), por exemplo, realizou um levantamento histórico da animação, desde antes da invenção da fotografia até o início das animações computadorizadas, tendo como foco a veiculação dos desenhos no cinema e na televisão, razão pela qual identificamos essas mídias em seu trabalho.

Algumas pesquisas, por outro lado, não abordaram nenhuma mídia específica, como Nascimento (2004), que propôs um roteiro no formato de *storyboard* para uma adaptação do poema épico Odisseia, de Homero, sem especificar em qual mídia seria feita a produção.

A tabela 21 relaciona as principais mídias abordadas nas pesquisas analisadas:

TABELA 21 - DISTRIBUIÇÃO POR MÍDIAS ABORDADAS, SEGMENTADO POR NÍVEL DA PESQUISA (116 RESULTADOS ENCONTRADOS EM 43 PESQUISAS)

MÍDIA ABORDADA	MESTRADO	DOCTORADO	TOTAL	% DO TOTAL DE RESULTADOS	% DO TOTAL DE PESQUISAS
Cinema	28	2	30	51,7%	69,8%
TV	17	2	19	32,8%	44,2%
Computadores	2	1	3	5,2%	7,0%
Internet	3	-	3	5,2%	7,0%
Não aborda mídias	1	1	2	3,4%	4,7%
Dispositivos móveis	1	-	1	1,7%	2,3%
TOTAL	52	6	58	100,0%	N/A

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

A partir desses dados verificamos que o cinema é a principal mídia em que os desenhos estão inseridos, presente em 69,8% das pesquisas analisadas, seguido pela televisão, presente em 44,2% das pesquisas. Se considerarmos as pesquisas em que os desenhos são analisados a partir do cinema ou da televisão (ou ainda os dois ao mesmo tempo), verificamos que em 39 das 43 pesquisas (ou 90,7% do total) uma das duas mídias está presente.

Se por um lado esses números demonstram a supremacia dessas mídias como principais veiculadores dos desenhos animados, por outro lado notamos uma carência de pesquisas relacionadas às novas plataformas midiáticas, especialmente em computadores, dispositivos móveis e na Internet. Considerando as pesquisas que tenham analisado sob esse viés, apenas 5 delas (ou 11,6% do total) realizaram estudos sobre os desenhos animados nessas plataformas, e apenas 2 deles - Cechelero (1997) e Andrade (2007) - analisaram exclusivamente essas mídias (ou seja, não envolveram análises a partir da televisão ou cinema).

4.3.4. Origem das referências utilizadas

Optamos em nossa pesquisa por conhecer a origem das referências bibliográficas mencionadas nos trabalhos analisados, com a intenção de verificar em que medida a produção nacional contribui para o conhecimento na área da animação em Comunicação. Para isso, delimitamos as opções de origem do autor referenciado somente em nacional ou estrangeira, uma vez que seria impraticável

estabelecer com segurança o país de cada autor devido ao grande número de resultados encontrados (3.928 registros de referências).

Estabelecemos a nacionalidade (brasileira ou não-brasileira) como o principal critério para definir a origem do autor. No entanto, localizamos diversos casos de dupla nacionalidade ou naturalização de alguns autores. Portanto, como critério secundário, optamos pela filiação acadêmica, ou seja, com qual universidade determinado autor possui o vínculo principal. Dessa forma, alguns autores nascidos no exterior foram considerados como nacionais. É o caso do teórico do cinema Jean-Claude Bernardet que, embora nascido na Bélgica, desenvolveu sua carreira acadêmica na ECA - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Caso semelhante é o da escritora ítalo-brasileira Marina Colasanti que, embora tenha nascido na Itália, radicou-se no Brasil na década de 1940, tendo produzido toda sua obra em território nacional. Ambos os autores foram considerados como nacionais nessa pesquisa.

O material bibliográfico estrangeiro constituiu a maior parte das referências encontradas, correspondendo a aproximadamente 61,2% de todos os resultados. A tabela 22 mostra as origens das referências:

TABELA 22 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS

ORIGEM DAS REFERÊNCIAS	QUANTIDADE	%
Estrangeira	2404	61,2%
Nacional	1524	38,8%
TOTAL	3928	100,0%

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

A segmentação dos resultados por nível da pós-graduação revelou números praticamente iguais entre as dissertações e as teses, apresentando presença estrangeira ligeiramente mais representativa nos trabalhos de mestrado dos que no de doutorado (cerca de 61,3% contra 60,8%). Esses números estão representados na tabela 23:

TABELA 23 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS, SEGMENTADO POR NÍVEL DE PESQUISA

ORIGEM DAS REFERÊNCIAS	MESTRADO %		DOUTORADO %		TOTAL
Estrangeira	1876	61,3%	528	60,8%	2404
Nacional	1183	38,7%	341	39,2%	1524
TOTAL	3059	100%	869	100%	3928

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Na tentativa de localizar alguma tendência quanto ao uso de referência nacional ou estrangeira, optamos, portanto, por fazer um recorte temporal, analisando as pesquisas do período entre 1987 e 2006 e do período de 2007 a 2012. Para isso, utilizamos os mesmos critérios de divisão temporal já explicado anteriormente no item 4.2.4. Na tabela 24 estão listadas as origens das referências bibliográficas encontradas nas pesquisas, segmentado por períodos:

TABELA 24 - DISTRIBUIÇÃO POR ORIGEM DAS REFERÊNCIAS, SEGMENTADO POR PERÍODO

ORIGEM DAS REFERÊNCIAS	PERÍODO 1987-2006 %		PERÍODO 2007-2012 %		TOTAL
Estrangeira	1301	60,0%	1103	62,7%	2404
Nacional	869	40,0%	655	37,3%	1524
TOTAL	2170	100%	1758	100%	3928

FONTE: FICHAS CATALOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Verificamos que, embora ambos os períodos analisados - entre 1987 e 2006 e entre 2007 e 2012 - apresentem a preponderância de referências estrangeiras em detrimento das nacionais, observamos um aumento de cerca de 60,0% para 62,7% da presença de autores internacionais na fundamentação teórica das pesquisas brasileiras sobre desenhos animados em Comunicação.

Se por um lado é prematuro indicar uma tendência cada vez maior no uso desses autores estrangeiros em nossas pesquisas, é impossível não associar os baixos números de referências nacionais a uma certa timidez da produção acadêmica brasileira sobre o assunto. De forma geral, verificamos uma concentração de um grande número de referências bibliográficas em alguns poucos

autores nacionais, referências em seus campos de estudo. Se considerarmos o número de pesquisas do nosso *corpus* de análise em que um autor, estrangeiro ou nacional, tenha sido citado, verificamos que dos 20 autores mais referenciados apenas 3 - Maria Lúcia Santaella, Arlindo Machado e Alberto Lucena Barbosa Júnior - são brasileiros, o restante todos estrangeiros.

No subcapítulo 4.3.5 faremos uma análise mais detalhada dessa característica da pesquisa brasileira em Comunicação, ao analisarmos os principais autores citados nos trabalhos analisados.

4.3.5. Autores citados

A coleta de referências bibliográficas das 43 pesquisas analisadas retornou 3.928 resultados, que foram ordenados, classificados e analisados. Além da origem e tipo das referências, foi possível identificar quais autores foram utilizados na fundamentação teórica dos trabalhos. Esse dado provou-se de extrema utilidade, por remeter a pistas sobre as referências teóricas e Escolas de pensamento que nortearam os trabalhos.

Ao todo, 2.113 autores diferentes (1.297 estrangeiros e 816 nacionais) foram citados nas referências bibliográficas das 43 pesquisas, sendo que 556 foram citados pelo menos duas vezes. A tabela 25 lista os autores que tiveram 15 ou mais trabalhos citados nas referências das pesquisas:

TABELA 25 - RELAÇÃO DE AUTORES COM MAIOR NÚMERO DE TRABALHOS REFERENCIADOS

AUTOR (A)	NÚMERO DE TRABALHOS REFERENCIADOS
SANTAELLA, Maria Lúcia	58
MACHADO, Arlindo	33
MORIN, Edgar	32
AUMONT, Jacques	29
HALAS, John	23
ECO, Umberto	23
BENJAMIN, Walter	21

continua

conclusão	
AUTOR (A)	NÚMERO DE TRABALHOS REFERENCIADOS
PACHECO, Elza Dias	21
BARTHES, Roland	20
FIORIN, José Luiz	18
BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena	17
LÉVY, Pierre	17
METZ, Christian	16
MANVELL, Roger	16
MAFFESOLI, Michel	16
FREUD, Sigmund	16
BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch	15
XAVIER, Ismail de Oliveira	15

FONTE: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

Os números da tabela 25, no entanto, exigem um olhar cauteloso. Um grande número de trabalhos referenciados não indica, necessariamente, que o autor tenha sido citado de forma mais ou menos equânime em outras pesquisas. Alguns autores tiveram diversas obras citadas em uma única pesquisa, como a pesquisadora brasileira Christine Greiner, que teve 10 obras citadas, porém todas unicamente no trabalho de Orofino (2004) e da pesquisadora Mirna Feitoza Pereira, que embora tenhamos localizado 9 referências bibliográficas em seu nome, 8 delas estavam citadas em sua própria pesquisa (Pereira, 2005).

Para evitar essas distorções adotamos o critério de verificar em quantas pesquisas diferentes determinado autor ou autora tenha sido citado nas referências bibliográficas. Isso demonstra a frequência com que cada um desses autores é citado nas pesquisas brasileiras sobre desenhos animados. A tabela 26 relaciona os autores que apareceram mais vezes nas diferentes pesquisas analisadas:

TABELA 26 - QUANTIDADE DE PESQUISAS DIFERENTES EM QUE UM DETERMINADO AUTOR (A) FOI CITADO

AUTOR (A)	QUANTIDADE	% DO TOTAL DE PESQUISAS
SANTAELLA, Maria Lúcia	19	44,2%
AUMONT, Jacques	19	44,2%
MACHADO, Arlindo	18	41,9%
BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena	17	39,5%
HALAS, John	15	34,9%
ECO, Umberto	15	34,9%
BARTHES, Roland	14	32,6%
MANVELL, Roger	14	32,6%
MORIN, Edgar	12	27,9%
LÉVY, Pierre	12	27,9%
BENJAMIN, Walter	11	25,6%
BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch	11	25,6%
MARTÍN-BARBERO, Jesús	11	25,6%
SOLOMON, Charles	11	25,6%
THOMAS, Frank	11	25,6%
METZ, Christian	10	23,3%
MCLUHAN, Marshall	10	23,3%
BAUDRILLARD, Jean	10	23,3%
BETTELHEIM, Bruno	10	23,3%
JOHNSTON, Ollie	10	23,3%

FONTE: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DO *CORPUS* DE ANÁLISE

A diversidade de autores, abordagens e Escolas encontrada nos trabalhos analisados revela um caráter interdisciplinar das pesquisas em Comunicação. De maneira geral, o corpo teórico dessas pesquisas foi fundamentado a partir de três grandes eixos: autores dos campos do cinema e da animação, da semiótica e um terceiro, formado por autores de diferentes áreas de interface entre a comunicação e a sociologia, filosofia, psicologia e linguística.

Da área da animação, o autor mais citado foi o brasileiro Alberto Lucena Barbosa Júnior, vinculado atualmente ao Departamento de Artes Visuais da

Universidade Federal da Paraíba. Sua linha de investigação está focada na evolução histórica dos desenhos animados e a forma pela qual a técnica e a arte se consolidaram e contribuíram para as transformações no campo da animação. A principal referência bibliográfica citada foi seu livro, *Arte da animação: técnica e estética através da história*, publicado em 2005, mencionado em 17 das 43 pesquisas analisadas (39,5% do total). Os animadores húngaro, John Halas, e britânico, Roger Manvell, foram citados com frequência nas pesquisas, tendo escrito quase todos os livros mencionados nas referências bibliográficas em conjunto, a quatro mãos. Além de Charles Solomon, outros autores norte-americanos citados foram Frank Thomas e Ollie Johnston. Os dois últimos tiveram uma longa carreira de mais de três décadas de trabalho como animadores nos estúdios Disney, tendo grande importância na sistematização e divulgação dos princípios gerais da animação (técnicas de criação de movimentos verossímeis, enquadramentos, encenações, desenhos exagerados). Todos esses autores têm (ou tiveram) experiências profissionais com desenhos animados e utilizaram-se desse conhecimento para formular teorias e estabelecer parâmetros técnicos e estéticos para a elaboração de animações. Da área específica do cinema, os principais autores citados foram o brasileiro Arlindo Machado e o francês Jacques Aumont, cuja técnica de análise fílmica foi encontrada com relativa frequência nos trabalhos analisados.

Encontramos também nas pesquisas dezenas de referências a autores da área da Semiótica. De fato, essa constatação já era esperada, dado o número de trabalhos que adotaram a análise semiótica ou análise de imagem como delineamentos teórico-metodológicos em suas pesquisas (vide subcapítulo 5.2.4). Entre os autores mais citados estão a pesquisadora brasileira Maria Lúcia Santaella, atualmente vinculada ao programa de pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, com 58 referências bibliográficas em 19 das 43 pesquisas analisadas (44,2% do total de pesquisas). Entre os autores cujas investigações científicas interceptam, em alguma medida, o campo da Semiótica estão Umberto Eco, Roland Barthes, Christian Metz e Mikhail Bakhtin.³⁶

³⁶ Esses autores, no entanto, possuem um campo investigativo teórico muito amplo, ultrapassando os limites da semiótica.

Além disso, encontramos nas pesquisas referências a autores de campos diversos, tangenciais à Comunicação, que serviram de base para as fundamentações teóricas das pesquisas. Embora não seja possível agrupar esses autores em uma determinada linha investigativa ou Escola, é plausível afirmar que trata-se de um conjunto teórico multidisciplinar, multifacetado, voltado para uma análise crítica do objeto desenho animado a partir de aspectos socioculturais. Esse referencial teórico empresta para a Comunicação subsídios de áreas como a Sociologia, Psicologia, Filosofia, Antropologia e História, na tentativa de compreender os contextos sociais, as matrizes culturais, as mediações presentes no processo de produção, emissão e recepção das animações.

4.4. ASPECTOS SILENCIADOS NAS PESQUISAS

Entre os aspectos silenciados, notamos uma relativa escassez de pesquisas em Comunicação que investigassem os aspectos pedagógicos dos desenhos animados. Esse tipo de interface foi encontrada em apenas 7 trabalhos (16,3% do total), sendo 5 dissertações de mestrado e 2 teses de doutorado. Consideramos nessa categoria as pesquisas que tenham associado os desenhos com educação (formal ou não-formal). Os números encontrados sugerem um pequeno interesse pela investigação das possibilidades pedagógicas que o cinema de animação pode proporcionar e um possível distanciamento do campo da Comunicação do campo da Educação, ao menos em relação ao objeto desenho animado. De fato, na pesquisa exploratória inicial que empreendemos neste trabalho, localizamos mais teses e dissertações com palavras-chave relacionadas a desenhos animados na área de Educação do que da Comunicação, tendo localizado 77 e 73 trabalhos respectivamente (vide subcapítulo 3.2.2 e tabela 4). Embora não seja o foco dessa pesquisa, pudemos constatar um maior interesse pelo potencial pedagógico do cinema de animação em pesquisas de pós-graduação em Educação do que em Comunicação. Estudos futuros poderão examinar essa questão.

Ainda que escassas, as pesquisas que se utilizaram de uma interface pedagógica, de maneira geral, abordaram a educação não-formal, avaliando em que medida as mídias (principalmente a televisão) podem instruir as crianças através dos desenhos animados. Por exemplo, Boutin (2006) avaliou como as histórias do desenho “Bob Esponja” podem oferecer modelos de conduta positivos, que podem

ser apropriados e utilizados pela criança no cotidiano. Em sentido semelhante foram conduzidas as pesquisas de Mareuse (2007) e Boynard (2002), analisando o papel pedagógico (ou anti-pedagógico) da televisão em alguns programas infantis com cenas de violência. Cechelero (1997), por outro lado, procurou compreender de que forma é possível ensinar crianças a criarem animações através de computadores. Nenhum trabalho do *corpus* analisou o papel pedagógico da animação em sala de aula, como ferramenta auxiliar na educação formal, o que denota outra lacuna na pesquisa brasileira sobre o assunto.

Em relação à fundamentação teórica presente nos trabalhos analisados, constatamos a ausência quase absoluta de uma linha investigativa genuinamente nacional. Apesar de autores brasileiros representarem pouco mais de um terço das referências bibliográficas (1.524 de um total de 3.928 referências, ou 38,8% do total), os pressupostos teóricos são praticamente todos de origem norte-americana e europeia, por vezes contextualizados para nossa realidade. De fato, ao analisar as referências bibliográficas utilizadas percebemos que dos 20 autores mais frequentemente citados nos trabalhos 17 são estrangeiros. (vide subcapítulo 4.3.4)

Encontramos fortemente presente o suporte teórico da semiótica, da análise do discurso (escolas francesa e inglesa), dos Frankfurtianos clássicos, além de historiadores específicos do campo da animação. Em menor número, encontramos referências ligadas à Escola de Toronto, aos estruturalistas franceses e aos estudos culturais. Não encontramos, no entanto, referências a linhas originalmente brasileiras, como a *folkcomunicação*.

Outro aspecto silenciado nas pesquisas diz respeito às mídias abordadas. A grande maioria dos trabalhos – 39 das 43 pesquisas, ou 90,7% do total, focou na análise dos desenhos animados tendo a televisão ou o cinema como referência. Nesse sentido, as novas mídias digitais foram relativamente pouco exploradas nas pesquisas em comunicação. A pesquisa de Grizante (2007) talvez seja a única exceção, ao investigar as novas formas de linguagem advindas da animação digital, não necessariamente a partir da produção (com o uso da computação gráfica), mas também a partir das percepções construídas na recepção, em gêneros emergentes como a animação algorítmica, randômica, animação-performance *live*, interativa, entre outros.

Por fim, evidenciamos uma lacuna na pesquisa acadêmica recente em relação aos estudos de recepção. Como mencionado anteriormente, no subcapítulo

4.2.4, localizamos somente duas pesquisas em que esse tipo de delineamento foi utilizado, uma de 2002 e outra de 2004, e desde então não foram localizadas teses e dissertações que tenham realizado estudos sobre a recepção de desenhos animados na área da Comunicação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo apresentamos os resultados do levantamento do “estado da arte” das pesquisas brasileiras em comunicação sobre desenhos animados, no período compreendido de 1987 a 2012. Ao todo, foram examinados 43 trabalhos de pós-graduação – 38 dissertações de mestrado e 5 teses de doutorado, a partir de 3 eixos de análise, referentes a aspectos gerais, metodológicos e de conteúdo dessas pesquisas.

Desde o início desse trabalho, há cerca de dois anos, sabíamos claramente da complexidade que um estudo desse tipo exige do pesquisador, seja pela extensão da pesquisa, pelo rigor metodológico e epistemológico envolvido ou pelos desafios impostos pela leitura, compreensão e análise do material pesquisado.

Não pretendemos, nessas considerações finais, retomar as inferências a respeito dos aspectos abordados e silenciados nas pesquisas, uma vez que dedicamos um capítulo específico para esse fim. Pretendemos, no entanto, nos ater a alguns aspectos que consideramos relevantes nesse levantamento.

O primeiro deles diz respeito à presença de múltiplas abordagens e interfaces nas pesquisas, o que reforça o caráter interdisciplinar do campo da comunicação. Encontramos nos trabalhos cruzamentos epistemológicos e teóricos tanto com áreas das ciências humanas – principalmente a psicologia, sociologia, filosofia, educação e história -, quanto com outras áreas tão díspares como a informática, as artes plásticas e administração.

Outro aspecto que nos chamou a atenção ao analisar as interfaces com a educação presentes nessas pesquisas foi a relativa escassez de trabalhos com uma abordagem pedagógica, contrariando nossa hipótese inicial. De fato, isso nos surpreendeu, principalmente pelo fato de que, embora distintos em suas origens e em seus propósitos, existe uma convergência histórica que aproxima os campos da comunicação e educação e que, “apesar de operarem segundo lógicas distintas, os dois sistemas estão em relação, frequente, possuindo laços de dependência” (MELO; TOSTA, 2008, p. 11).

Essa constatação, por outro lado, abre caminhos para futuras pesquisas, como por exemplo, estudos comparativos semelhantes na área da educação, a fim de se verificar o “estado da arte” das pesquisas sobre desenhos animados e

identificar elementos que forneçam subsídios para compreender como se dá a convergência das duas áreas do conhecimento.

Por fim, destacamos a relevância das pesquisas do tipo “estado da arte” no sentido de mapear, analisar e identificar conteúdos, lacunas e pontos de contato entre diferentes pesquisas. Neste trabalho, especificamente, procuramos levantar a produção acadêmica brasileira em comunicação sobre a animação no período de 25 anos, buscando conferir-lhe uma contextualização ampla das relações entre as pesquisas e das análises inferenciais obtidas a partir desses trabalhos.

Esperamos, portanto, ter auxiliado na compreensão das interfaces interdisciplinares presentes no campo da comunicação, em especial no estudo das pesquisas sobre desenhos animados. Além disso, a partir da metodologia proposta, esperamos ter contribuído no sentido de sugerir critérios metodológicos para a produção de futuras pesquisas do tipo “estado da arte”, seja em comunicação ou em outras áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BACCEGA, Maria Aparecida. **Televisão e escola**: uma mediação possível? São Paulo: Editora SENAC, 2003.

BALTAZAR, Jelcy Maria. Os Flintstones: estereótipos da relação familiar. **Comunicação e Sociedade**, São Paulo, v. 15, p. 165-168, nov. 1987.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

BARBOSA, Alexandre F. (coord.) **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação nas escolas brasileiras**: TIC Domicílios e TIC Empresas 2011 = Survey on the use of information and communication technologies in Brazilian 2011: ICT Households and Enterprises 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BECKERMAN, Howard. **Animation**: the whole story. New York: All Worth Press, 2012. e-book. Disponível em: < <http://www.amazon.com/Animation-The-Whole-Story-ebook/dp/B007FH3PMG> > Acesso em: 16/07/2013.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1)

BERALDI, Maria José. **Televisão e desenho animado**: o telespectador pré-escolar. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1978.

BLAIKIE, Norman. **Designing social research**: the logic of anticipation. London: Polity Press, 1993.

BOX OFFICE MOJO online, disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>>. Acesso em 05/08/2013.

BRAY, John Randolph; HURD; Earl. Bray-Hurd: The Key Animated Patents. **Film History**, vol. 2, n. 3, Set-Out 1988, p. 229-266, 1988. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/view/3815120>>.

BROWN, Gene. **The New York Times Encyclopedia of Film**: 1947-1951. New York: Times Books, 1984.

BRZEZINSKI, Iria (org.). **Formação de Profissionais da Educação (1997-2002)**. Brasília – MEC/DF/Inep, 2006.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Título original:

After the death of childhood: growing up in the age of eletronic media. Trabalho não publicado.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CAPANEMA, Letícia. A televisão expandida: das especificidades às hibridizações. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 9, n. 20, p. 193-202, 2008.

CISCATI, Marcia Regina. **Walt Disney e a criação do Zé Carioca**: um olhar americano sobre a malandragem brasileira. 276 f. Tese (Doutorado em História), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Assis, 2004.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. 3. ed. Belo Horizonte: Formato, 2000.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento**: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2a. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

EPSTEIN, Isaac. Ciência, poder e comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2010. p. 15-31.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 25, n. 65, p.25-41, jan/abr. 2005.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas "estado da arte". **Educação & Sociedade**, vol. 23, n. 79, p. 257-272, 2002. ISSN 0101-7330.

FLEISCHER, Richard. **Out of the inkwell**: Max Fleischer and the animation revolution. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2005.

FRANÇA, Vera. O Objeto da comunicação / A comunicação como objeto. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação**: conceitos, escolas, tendências. Petrópolis: Vozes, 2010.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **Pica-pau - programação televisiva infantil**: telespectador paulistano pré-escolar; práticas sociais de desinformação e deseducação em reciprocidade de efeitos. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1982.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **O Educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo: Loyola, 1985.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUSMÃO, Milene de Cássia Silveira. Cinema e circuitos alternativos de exibição: uma leitura dos trânsitos e políticas a partir dos cineclubes e dos festivais no Brasil. In: 33o. ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, 2008, Caxambu, MG. **Anais**. Caxambu, MG: ANPOCS, 2008. p. 1-30.

HALAS, John; MANVEL, Roger. **La técnica de los dibujos animados**. Barcelona: Omega, 1980.

HAUSER, Tim. **The Pixar treasures**. Bellevue, Washington: Becker & Mayer, 2010.

JACKS, Nilda Aparecida; ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. **Comunicação e recepção**. São Paulo: Hacker, 2005. 126 p. (Coleção comunicação)

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2a. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book**: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New York: Three Rivers, 1998.

LE MOS, André; CUNHA, Paulo. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2008.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. São Paulo: Atlas, 1982.

MALTIN, Leonard. **The Disney films**. New York: Library of Congress, 1995.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas. In: _____ et. al. **América Latina, otras visiones desde la cultura. Ciudadanías, juventud, convivência, migraciones, pueblos originários, mediaciones tecnológicas**. Bogotá: Convenio Andrés Bello, 2005.

MARTÍN-BARBERO; REY, Germán. **Os exercícios do ver**: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Ed. SENAC, 2004.

MARTINO, Luiz C.. **Teoria da comunicação**: ideias, escolas e métodos. Petrópolis: Vozes, 2009. 250 p.

MARX, Christy. **Writing for animation, comics and games**. Oxford: Elsevier, 2007.

MATTOS, Sérgio. **Um perfil da TV brasileira**: 40 anos de história (1950-1990). Salvador: Abap-BA/A Tarde, 1990.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEGID NETO, Jorge. **Tendências da pesquisa acadêmica sobre o ensino de ciências no nível fundamental**. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

MELO, José Marques de; TOSTA, Sandra Pereira. **Mídia e Educação**. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2008.

MENDONÇA, Anna Valeska Procópio de; MENDES, Joana D'arc Umbelino; SOUZA, Suellen C. C.. **Uma reflexão sobre a influência dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-los como recurso pedagógico**. 2010. Disponível em: <<http://portal.sipeb.com.br/santana/files/2010/08/A-influência-dos-desenhos-animados.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

MURRAY, Joe. **Creating animated cartoons with character**: a guide to developing and producing your own series for tv, the web or short film. New York: Random House, 2010.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. México: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A.C. / Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social - Universidad Nacional de La Plata, 2000.

PACHECO, Elza Dias. **O Pica-pau, herói ou vilão?**: representação social da criança e a reprodução da ideologia dominante. Tese (Doutorado em Comunicação), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1981.

PATMORE, Chris. **Curso completo de animación**: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Barcelona: Acanto, 2004. 160 p.

PILLING, Jayne. **Cartoons & the movies**. Paris: Dreamland, 1997.

PIXAR online. Disponível em <<http://www.pixar.com>>. Acesso em 05/08/2013.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Tradução de Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

ROMANOWSKI, Joana Paulin. **As licenciaturas no Brasil**: um balanço das teses e dissertações dos anos 90. Tese (Doutorado em Educação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo “estado da arte” em educação. **Revista Diálogo Educacional**, v. 6, n. 19, p. 37-50, 2006. ISSN 1518-3483.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2011. 126 p.

STREET, Rita. **Computer animation: a whole new world**: groundbreaking work from today's top animation studios. Gloucester: Rockport, 1998.

TAYLOR, Richard. **Enciclopedia de técnicas de animación**. Barcelona: Acanto, 2004.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. 1st Hyperion ed. New York: Disney Editions, 1995.

VELASCO, Barbara Marcela Reis Marques de. **Das Disney's faces**: representações do Pato Donald sobre a Segunda Guerra (1942-4). 116 f. Dissertação (Mestrado em História), Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

VERMELHO, Sônia Cristina; AREU, Graciela Inês Presas. Estado da arte da área de Educação & Comunicação em periódicos brasileiros. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 93, p.1413-1434, dez. 2005.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**: expanded edition: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. London: Faber and Faber, 2009.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público**: uma teoria crítica da televisão. São Paulo: Ática, 1996.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation writing and development**. Oxford: Focal Press, 2005.

Teses e dissertações analisadas na pesquisa

ANDRADE, Daniel Grizante de. **Animação computadorizada: a imagem em movimento expandida nos meios de comunicação digitais**. 127p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

ARANTES, Maristela Salione. **As interfaces entre as animações digitais A flor do caos e Selenita Acusa! e o cinema expressionista**. 71p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

BARBOSA, Ana Luiza Pereira. **A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final da década de 1920: do silencioso ao sonoro**. 121p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Evolução técnica e expressão artística: A emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador**. 288p. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

_____. **Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista**. 265p. Tese (Doutorado em Multimeios), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.

BISSETTI, Patrícia Bertachini. **Identificando valores e o uso das tecnologias nas animações das princesas de Walt Disney**. 78p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2012.

BOUTIN, Renata. **Aspectos pedagógicos do desenho animado infantil Bob Esponja**. 104p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2006.

BOYNARD, Ana Lucia Sanguedo. **Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças de 4 a 8 anos de idade**. 147p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

CECHELERO, José Luiz. **O "Fine Artist" como ferramenta de expressão do imaginário infantil**. 130p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

CHAVES JÚNIOR, Cassimiro Carvalho. **Animação tridimensional: arte, técnica e estética no cinema**. 356p. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

COSTA E SILVA, Tiago da. **Por uma poética do cinema de animação**. 150p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

EUFRASINO, Cláudio Clécio Vidal. **Os “vazios silenciosos” da filosofia no coração dos super-heróis**: comunicação, alegoria e dispersão. 203p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2006.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **A comunicação cinematográfica: uma perspectiva moderna em Branca de Neve e pós-moderna em Harry Potter**. 278p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

_____. **Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. 415p. Tese (Doutorado em Comunicação Social), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

FRANZÃO, Cláudia Regina da Silva. **A intertextualidade geradora de sentido no gênero desenho animado de núcleo familiar "Os Simpsons"**. 178p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2009.

LAMAS, Cristine Giglio. **Desenho animado**: entretenimento, ideologia e cultura de massa. 130p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura), Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2012.

LESSA, Taiana Grassi. **Nem o que nem quem**: análise da antropomorfia dos personagens animais nas animações de longa metragem da Walt Disney. 136p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2012.

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Animação e hipermídia**: Trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos. 104p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

MACEDO, Arthur Luiz Cavalcante de. **Uma análise do filme 'O Rei Leão'**: o direcionamento a múltiplos espectadores. 142p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

MAREUSE, Márcia Aparecida Giuzi. **50 anos de desenho animado na televisão brasileira**. 270p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

_____. **A representação infantil da violência da mídia**. 329p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

MARINHO, Celisa Carolina Álvares. **Signos em animação**: uma introdução à linguagem do desenho animado. 170p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1992.

MEDEIROS, Theresa Christina Barbosa de. **O futuro do presente: a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação.** 105p. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia), Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011.

MELLÃO, Roberto Silveira. **O audiovisual como fator de sucesso da Mauricio de Sousa Produções.** 137p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação: a enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro.** 130p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MOLINA, Carla Figueredo. **O desenho animado "Cyberchase - a corrida do espaço" sob um olhar semiótico.** 94p. Dissertação (Mestrado em Semiótica, Tecnologias de Informação e Educação), Universidade Braz Cubas, Mogi das Cruzes, 2009.

MUTRAN, Alexandre. **A contribuição de Walt Disney para o desenvolvimento do cinema de animação: uma análise histórica das evoluções técnicas adotadas nos desenhos animados.** 123p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

NASCIMENTO, Nelson Coelho. **Odisséia: fundamentos para uma adaptação do poema épico de Homero para o cinema de animação.** 175p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

OLIVAN, Zuleika Fatima Vitoriano. **A imagem cinematográfica na construção do imaginário do sujeito: desenho animado de Walt Disney.** 112p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.

OLIVEIRA, Érico Fernando. **South Park: (des) construção iconoclasta das celebridades.** 148p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

OROFINO, Maria Carmen Borba. **As duas fantasias de Walt Disney: desenho animado e a educação em dança no Brasil.** 128p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Porcarias, inteligência, cultura: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados.** 154p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

PEREZ, César Bargo. **Branca de Neve: a transposição de uma heroína da literatura para o cinema de animação.** 177p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

PFEIFFER, Maria Aparecida Rodrigues. **Cineplástica**: uma leitura de algumas pinturas de Benedito Calixto. 99p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

ROCHA, Marleide de Moura. **A arte da animação japonesa**: em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estésicos . 132. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

ROSA, Leticia Gomes da. **Dos contos de fada aos desenhos animados**: a comunicação através do processo cíclico das narrativas. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

SCHMAEDECKE, Jônia Lessa de Castro. **O desenho animado na TV**: uma análise do animê Pokémon. 397p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens), Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2002.

SERRA, Jennifer Jane. **O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação**. 182p. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

SILVA, Filipi César Rodrigues Cardoso da. **Animação por stop-motion**: um estudo comparativo dos filmes A Noiva Cadáver (Tim Burton, 2005) e Dossiê Re Bordosa (César Cabral, 2008). 94p. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

SILVA, Rosemeire Ferreira da. **De um pioneiro a outro**: um salto da tecnologia no cinema de animação brasileiro. 120p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

SOUSA, Juliana Pereira de. **Televisão e brinquedos-personagem**: mediações simbólicas superpoderosas? 180p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens), Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2006.

SOUZA, Maria Inês Dieuzeide Santos. **A memória assombrada**: um estudo da autorrepresentação no documentário animado Valsa com Bashir. 113p. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som), Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.

VALENTE, Telma Elita Juliano. **Cinema e magia**: efeitos especiais - de Méliès a Fantasia 2000. 169p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - RELAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO NO BRASIL E ANO DE INÍCIO XXX

APÊNDICE 2 - FICHAS CATALOGRÁFICAS XXX

APÊNDICE 1 - RELAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO NO BRASIL E ANO DE INÍCIO

PROGRAMA	IES	UF	ANO DE INÍCIO	
			MESTRADO	DOUTORADO
Comunicação e Semiótica	PUC-SP	SP	1970	1978
Comunicação	UFRJ	RJ	1972	1983
Ciências da Comunicação	USP	SP	1972	1980
Comunicação	UNB	DF	1974	2003
Comunicação Social	UMESP	SP	1978	1995
Multimeios	UNICAMP	SP	1986	1998
Comunicação e Cultura Contemporânea	UFBA	BA	1990	1995
Comunicação Social	PUC-RS	RS	1994	1999
Ciências da Comunicação	UNISINOS	RS	1994	1999
Comunicação Social	UFMG	MG	1995	2004
Comunicação e Informação	UFRGS	RS	1995	2000
Comunicação	UFF	RJ	1997	2002
Comunicação	UNIP	SP	1997	2012
Comunicação e Linguagens	UTP	PR	1999	2010
Comunicação	UFPE	PE	2001	2007
Comunicação Midiática	UNESP/BAU	SP	2001	
Comunicação	UERJ	RJ	2002	2012
Comunicação	PUC-RIO	RJ	2003	2012
Comunicação e Práticas de Consumo	ESPM	SP	2006	2013
Comunicação	FCL	SP	2006	
Comunicação	UAM	SP	2006	
Comunicação	UFSM	RS	2006	2012
Comunicação e Cultura	UNISO	SP	2006	
Comunicação Social: Interações Midiáticas	PUC-MG	MG	2007	
Comunicação	UFG	GO	2007	
Comunicação	UFJF	MG	2007	
Jornalismo	UFSC	SC	2007	
Comunicação	UCB	DF	2008	
Comunicação Visual	UEL	PR	2008	
Ciências da Comunicação	UFAM	AM	2008	
Comunicação	UFC	CE	2008	

continua

conclusão

PROGRAMA	IES	UF	ANO DE INÍCIO	
			MESTRADO	DOUTORADO
Comunicação e Culturas Midiáticas	UFPB	PB	2008	
Imagem e Som	UFSCAR	SP	2008	
Estudos da Mídia	UFRN	RN	2009	
Comunicação	USCS	SP	2009	
Comunicação, Cultura e Amazônia	UFPA	PA	2010	
Comunicação	UFPR	PR	2010	
Meios e Processos Audiovisuais	USP	SP	2010	2010
Comunicação	FUFPI	PI	2011	
Mídia e Cotidiano	UFF	RJ	2011	
Comunicação	UFMS	MS	2011	
Comunicação	FUFSE	SE	2012	
Jornalismo	UFPB	PB	2012	
Jornalismo	UEPG	PR	2013	

FONTE: CAPES (CURSOS RECOMENDADOS E RECONHECIDOS)

APÊNDICE 2 - FICHAS CATALOGRÁFICAS

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista

Autor (a): Alberto Lucena Barbosa Júnior

IES: UNICAMP

Programa: Multimeios

Dependência administrativa: Pública

Nível: Doutorado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa teórica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 259 estrangeiras (95,2%) e 13 nacionais (4,8%)

Tipo de referência: 245 livros

12 artigos acadêmicos

11 artigos de periódicos impressos

2 artigos de periódicos (internet)

1 trabalho apresentado em evento científico

1 outro

Metodologia empregada: A pesquisa empreende uma formulação teórica sobre o cinema de animação computadorizado. Para isso, embasa-se no levantamento iconográfico de diversos tipos de obras (fotografia, pinturas, esculturas), em diferentes momentos históricos, e busca por uma fundamentação formalista da arte, ou seja, uma teoria que leve em conta os aspectos inerentes à própria obra (brilho, proporções, perspectiva, cores, entre outros). Procura analisar os aspectos das animações hiper-realistas que os classificam como tais, tanto em relação ao espaço gráfico quanto narrativo.

Corpus de análise: A obra “A Última Ceia”, de Leonardo da Vinci (1498) e as versões de Ticiano e Caravaggio, bem como o desenho animado de longa-metragem “As aventuras de Tintim: o segredo do Licorne” (EUA, Nova Zelândia, 2011). Além disso, a pesquisa trabalhou com um amplo inventário de filmes animados, obras de arte (pinturas, esculturas, gravuras e fotografias) e estudos teóricos relacionados.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: arte, animação, estética, história, cinema

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Não aborda mídias específicas

Contexto de análise: Histórico, Linguagem, Técnico

Objetivo da pesquisa:

Formular uma teoria estética para o cinema de animação hiper-realista, buscando estabelecer uma fundamentação para a representação da forma realista (ilusionista, verossimilhante) na animação feita com recursos de computação gráfica tridimensional.

Conclusão da pesquisa:

O cinema de animação hiper-realista produzido pela computação gráfica 3-D se fundamenta teoricamente no resgate de velhos conceitos de arte em junção com os novos suportes tecnológicos de produção, e inaugura uma nova fase na produção cinematográfica. A pesquisa verificou que os estudos críticos da arte no século XX optaram por um afastamento da abordagem formalista de análise da arte, apoiando-se em outras disciplinas, deixando-se seduzir por fortes disputas ideológicas que, com braços na estética e na semiótica, serviram para promover certas tendências estilísticas em detrimento de outras. Por isso, ocorreu um afastamento entre arte e ciência. A chegada do computador foi o elemento que possibilitou esse resgate entre o artístico e o técnico, de forma semelhante ao que ocorreu com a pintura no Renascimento, quando o desenho (arte) foi dotado do rigor geométrico (técnica) que permitiu a modelagem de formas da natureza de forma mais

precisa. Por fim, conclui que o cinema de animação hiper-realista é artificial (difere da fotografia em sua plástica), formalista (possui uma ampla liberdade manipulativa na geração de imagens), adaptativo (representação mais versátil do que a fotografia) e estético (gera efeitos de atração e comunicação mais amplos) e ilustrativo (seu potencial narrativo é naturalmente ampliado, com um padrão de representação visual eloquente por si mesmo).

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Desenho animado: entretenimento, ideologia e cultura de massa

Autor (a): Cristiane Giglio Lamas

IES: Universidade de Sorocaba

Programa: Comunicação e Cultura

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 49 estrangeiras (58,3%) e 35 nacionais (41,7%)

Tipo de referência: 71 livros

5 páginas/documento na internet

2 teses de doutorado

2 artigos acadêmicos

1 trabalho apresentado em eventos científicos

1 artigo de periódico (internet)

2 outros

Metodologia empregada: Foi efetuada uma pesquisa bibliográfica e iconográfica a respeito dos desenhos animados a fim de se analisar textos verbais e não-verbais, de forma a corroborar a hipótese inicial da autora de que os desenhos são produtos da indústria cultural e difusores da ideologia dominante.

Corpus de análise: Análises críticas do desenho animado “Branca de Neve e os sete anões”, realizadas pelos pesquisadores Bruno Bettelheim e Vladimir Propp, e análise crítica do personagem de animação Pica-Pau realizada pela pesquisadora brasileira Elza Dias Pacheco.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: desenho animado, ideologia, comunicação de massa

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Partindo do princípio de que o desenho animado dissemina a ideologia da cultura dominante por meio do entretenimento, procurou-se com a pesquisa obter uma concepção geral do desenho animado como elemento responsável pela construção e disseminação desses valores ideológicos na sociedade, em especial, a ideologia do modo de vida americano.

Conclusão da pesquisa:

Os desenhos animados são produtos da indústria cultural e disseminadores da ideologia desta indústria. A sobrevivência desse gênero se deve ao fato de o próprio desenho animado ter se transformado em produto da indústria cultural, cujo objetivo vai além de entreter, mas também disseminar a ideologia do consumo e da descartabilidade, próprias da cultura norte-americana.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: South Park: (Des) Construção Iconoclasta das Celebidades

Autor (a): Érico Fernando de Oliveira

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 58 estrangeiras (75,3%) e 19 nacionais (24,7%)

Tipo de referência:

- 52 livros
- 8 páginas/documento na internet
- 5 artigos de periódicos impressos
- 4 artigos acadêmicos
- 2 vídeos/DVD
- 2 artigos de periódicos (internet)
- 1 trabalho apresentado em evento científico

Metodologia empregada: Análise de episódios do desenho animado South Park de forma estrutural, ou seja, buscou-se descrever inicialmente as personalidades dos personagens, as relações socioculturais entre eles, bem como as instituições presentes na animação (escola, mídia, Igreja). Num segundo momento, a análise recaiu sobre o modo como as celebridades são retratadas e como se dá sua construção discursiva dentro do desenho animado.

Corpus de análise: 71 episódios de 22 minutos cada da série animada South Park e o longa-metragem animado South Park: maior, melhor e sem cortes.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: South Park, celebridade, profanação, desenho animado

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Psicológico, Filosófico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Entender como se dá a construção social das celebridades dentro da série animada South Park, partindo das hipóteses de que o ídolo é um simulacro, que pode ser derrubado pela profanação através do humor, e de que, por conta de uma recepção cínica por parte da audiência, é possível que o engajamento na modalização profanatória não ocorra.

Conclusão da pesquisa:

Além de ser uma crítica ao modo de vida norte-americano, a série animada South Park revela um curto-circuito na adoração às celebridades através de seu discurso profanatório; as celebridades são retratadas como algo dúbio, invalidando-as como ego ideal, forçando a busca por novas marcações de posição em relação à identificação. Além disso, a série revela também uma sociedade ambígua, confusa, ao mesmo tempo "aberta" e "tolerante", no entanto mergulhada em ideologias, num processo decorrente das contradições entre o dizer e o fazer, imanentes aos sujeitos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A memória assombrada: um estudo da autorrepresentação no documentário animado “Valsa com Bashir”

Autor (a): Maria Inês Dieuzeide Santos Souza

IES: UFSCar

Programa: Imagem e Som

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica , Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 39 estrangeiras (67,2%) e 19 nacionais (32,8%)

Tipo de referência:

- 37 livros
- 8 páginas/documentos na internet
- 5 artigos acadêmicos
- 2 artigos de periódicos (internet)
- 2 teses de doutorado
- 1 dissertação de mestrado
- 1 trabalho apresentado em evento científico

Metodologia empregada: A análise se deu a partir da identificação de aspectos visuais, sonoros, contextuais e simbólico-representativos presentes no documentário animado. Para isso, a pesquisa relacionou como diversas características presentes no filme, como o uso das cores, transição entre imagens, músicas, ruídos, diálogos, bem como recursos de representação simbólica (como a representação onírica, temporalidades distorcidas) se articulam para construir sentidos.

Corpus de análise: Documentário animado de longa-metragem “A valsa de Bashir” (Israel, 2008).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: documentário, cinema, animação, cinematografia

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Analisar os processos de autorrepresentação em documentários animados, buscando compreender as formas de articulação dos recursos visuais e sonoros que contribuem para essa forma de representação.

Conclusão da pesquisa:

A utilização da animação na produção de um documentário possibilita o uso de recursos representativos livres de fronteiras físicas, entre o possível e o impossível, entre o racional e o irracional. Além disso, proporciona sentidos mais próximos da dimensão do imaginário, com formas de compreensão do mundo que passam menos por uma lógica linear e racional, valorizando desejos, memórias, sensações, evocações. A animação, nesse sentido, contribui para o esforço documental, adicionando novas possibilidades a esses modos de representação, acrescentando múltiplas camadas de interpretação. Com o uso da animação, constrói-se uma estratégia narrativa que subverte a temporalidade linear, embaralhando-a com uma lógica mais próxima do sonho, buscando uma compreensão da história que não se baseia em uma representação fiel do mundo. Observou-se também que, no caso do filme analisado, a referência da imagem animada com o mundo real não se perde; a concepção da animação, prezando pela aparência das formas reflexas, facilitou uma representação que não afastasse completamente o espectador de um referente real, ainda que esse

modo de representação tenha permitido a subversão das lógicas espaço-temporais e mesmo corporais, aproximando-se de uma dimensão onírica.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Identificando valores e o uso das tecnologias nas animações das princesas de Walt Disney

Autor (a): Patrícia Bertachini Bissetti

IES: Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 22 estrangeiras (52,4%) e 20 nacionais (47,6%)

Tipo de referência: 34 livros
6 páginas/documentos na internet
1 tese de doutorado
1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: Foram analisados os longa-metragens do corpus da pesquisa em etapas distintas. Primeiramente, procurou-se contextualizar historicamente o conto de fadas. Na sequência, as animações foram assistidas, sendo relatados os principais acontecimentos e o enredo. Em seguida, buscou-se identificar os contextos sociais onde se inseria a produção à época de seu lançamento. Posteriormente, analisou-se o uso da tecnologia de produção empregada, a fim de constatar os avanços técnico-estéticos nas animações. Por fim, foram identificados os valores morais e sociais que permeiam a personagem principal - a princesa - transmitidos ao público em cada uma das animações.

Corpus de análise: 3 longa metragens produzidos pelos estúdios Disney/Pixar com princesas como personagens centrais das histórias: "A bela adormecida" (EUA, 1959), "A princesa e o sapo" (EUA, 2009) e "Enrolados" (EUA, 2010).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação, tecnologia, valores, contos de fadas

Sub-áreas do conhecimento: cinema, ciências sociais aplicadas, comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Identificar o papel da personagem principal - a princesa - em cada uma das animações analisadas e compreender quais valores morais e sociais estão associados a sua conduta e como esses valores são transmitidos ao público. Além disso, a pesquisa busca compreender a partir de uma perspectiva histórica como se deu o avanço técnico na produção das animações sob o ponto de vista da utilização de recursos tecnológicos de produção.

Conclusão da pesquisa:

Os valores morais das princesas da Disney guardam relação aos próprios valores sociais de cada época. Dessa forma, evidenciou-se uma mudança na personalidade das princesas retratadas nas animações. No filme de 1959, os valores de princesa estavam associados a um modelo de mulher específico (a mulher "perfeita", que depende do homem, a quem deve satisfazer). Nas animações de 2009 e 2010, foram identificados valores bastante distintos na representação imaginária da princesa moderna, associados a ideias de independência da mulher, da coragem feminina, dissociados do contexto original que a palavra princesa remetia em outras épocas históricas. Por fim, do ponto de vista dos recursos tecnológicos empregados na produção das animações, a pesquisa constatou que houve uma evolução no emprego de tais recursos, principalmente com a utilização da computação gráfica, sendo um dos componentes responsáveis pelo realismo e encantamento das animações.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Nem o que nem quem: análise da antropomorfia dos personagens animais de animações de longa metragem de Walt Disney

Autor (a): Taiana Grassi Lessa

IES: Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2012

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise de conteúdo, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa quanti-qualitativa

Origem da referência: 16 estrangeiras (40%) e 24 nacionais (60%)

Tipo de referência:

- 33 livros
- 2 trabalhos apresentados em eventos científicos
- 2 páginas/documentos na internet
- 2 dissertações de mestrado
- 1 artigo de periódico impresso

Metodologia empregada: Foi efetuado um estudo exploratório quantitativo, a fim de identificar as animações de longa-metragem dos estúdios Disney que tenham animais como personagens. Posteriormente, os filmes foram classificados quanto ao grau de antropomorfismo presente nesses animais, reduzindo o corpus de análise para 4 filmes. Na sequência, foi feita a análise fílmica embasada nos conceitos teóricos propostos por Propp e Greimas. As animações foram, então, decompostas quadro-a-quadro e suas narrativas analisadas contextualmente. Buscou-se, além disso, reconhecer nos personagens características humanas de personalidade, a expressão física e gestual e o papel social desenvolvido por cada um deles na animação.

Corpus de análise: 4 animações de longa-metragem produzidas pelos estúdios Disney/Pixar que contivessem personagens animais em diferentes níveis de antropomorfia: “Robin Hood” (EUA, 1973), “Pinóquio” (EUA, 1940), “O Rei Leão” (EUA, 1994) e “Vida de inseto” (EUA, 1998).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cinema de animação, antropomorfismo, fábulas

Sub-áreas do conhecimento: artes, cinema, ciências sociais aplicadas, comunicação, história

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Psicológico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Analisar o grau de antropomorfismo de personagens animais em longa-metragens produzidas pelos estúdios Disney, buscando avaliar possíveis padrões de utilização e níveis de representação, a fim de identificar como são retratados esses animais e quanto de suas características são humanizadas, bem como entender o papel que essa antropomorfização ocupa na narrativa.

Conclusão da pesquisa:

A utilização de animais humanizados se dá de forma a facilitar funções narrativas aplicadas ao personagem, proporcionando um dualismo na função antropomórfica: preservar tanto as características humanas quanto animais nos personagens, cada qual aplicada a circunstâncias que convêm à coerência narrativa. Em relação ao grau de antropomorfismo foram identificados 3 níveis: a) personagens completamente antropomorfizados: com feições animais, mas comportamentos humanos, em que geralmente as características de agressividade e agilidade, naturais do animal, são automaticamente associadas ao comportamento “humano” do personagem; b) personagens não-antropomorfizados: em que há uma correlação quase absoluta entre os comportamentos e aspectos físicos entre os personagens animados com animais reais, reforçando a verossimilhança com o

mundo natural; c) animais parcialmente antropomorfizados: guardam algumas características humanas e outras animais, exercendo o papel de representação metafórica e frequentemente fazendo uma crítica a sociedade, suavizada pelo fato de serem personagens não-humanos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Uma análise do filme “O Rei Leão”: o direcionamento a múltiplos espectadores

Autor (a): Arthur Luiz Cavalcante de Macedo

IES: Universidade Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2011

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 24 estrangeiras (68,6%) e 11 nacionais (31,4%)

Tipo de referência: 30 livros

3 artigos acadêmicos

2 dissertações de mestrado

Metodologia empregada: O pesquisador optou pela descrição textual dos personagens e pela fragmentação da narrativa, a fim de identificar as etapas e confrontá-las com as etapas propostas por Propp, Vogler e Campbell, com o intuito de avaliar se a história se enquadra como um exemplo de narrativa "universal", própria dos contos de fadas e das histórias mitológicas. Além disso, foi utilizada a análise quadro a quadro de algumas cenas para identificar aspectos técnicos (cores, enquadramento, música, iluminação), linguagem (em especial, os aspectos morais presentes no discurso do filme) e, subsidiariamente, foram feitas também transcrições textuais de diálogos de partes do filme.

Corpus de análise: O desenho animado de longa-metragem “O Rei Leão” (EUA, 1994), produzido pelos estúdios Disney.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cinema, animação, mercado, hipermodernidade

Sub-áreas do conhecimento: cinema, ciências sociais aplicadas, comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural, Técnico

Objetivo da pesquisa:

Indicar quais são os aspectos presentes na produção da animação que explicam a identificação do público e sua apreciação pela obra.

Conclusão da pesquisa:

A identificação e apreciação da animação por seu público se dá por três razões. Em primeiro lugar, devido a aspectos melodramáticos, como o uso de recursos sonoros (trilhas bem trabalhadas) e visuais (cores vivas), características do melodrama cinematográfico norte-americano, bem como a aspectos ligados à moral e aos costumes, características próprias da estrutura melodramática desde suas origens. Em segundo lugar, devido a aspectos relacionados à hipermodernidade - o consumo da obra se deu de forma transmidiática (cinema, jogos, musicais teatrais), propiciando um consumo cruzado (filmes, brinquedos, bonecos, parques de diversão), fortalecendo o vínculo de consumo pelo público. Por fim, devido a aspectos ligados à narrativa da obra, que guarda semelhança com a estrutura narrativa clássica dos contos de fadas e das histórias mitológicas e de heróis, propostas por Campbell, Vogler e Propp, potencializando uma identificação mais natural do público com a obra.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação

Autor (a): Jennifer Jane Serra

IES: UNICAMP

Programa: Multimeios

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2011

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise pragmática

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 37 estrangeiras (69,8%) e 16 nacionais (30,2%)

Tipo de referência: 32 livros

9 artigos acadêmicos

4 páginas/documentos na internet

4 artigos de periódicos (internet)

1 trabalho apresentado em evento científico

1 dissertação de mestrado

1 tese de doutorado

Metodologia empregada: A partir de uma análise semiopragmática, foram analisadas 6 animações em relação às estratégias discursivas empregadas em cada uma, pretendendo identificar como esses filmes oferecem asserções sobre o mundo, servindo-se para isso da animação. A análise embasou-se na proposta teórica de Roger Odin, identificando e descrevendo em cada obra os contextos sócio-históricos envolvidos na produção bem como aspectos ligados ao papel dos personagens, narrativas discursivas empregadas e aspectos técnicos empregados na produção.

Corpus de análise: 6 filmes de animação classificados por seus realizadores como documentário animado: “Silence” (Inglaterra, 1998), “A is for autism” (Inglaterra, 1992), “Animated minds” (Inglaterra, 2003/2008), “Revolving door” (Austrália, 2006), “Dossiê Rê Bordosa” (Brasil, 2008) e “O divino, de repente” (Brasil, 2009).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: documentário animado, documentário, animação, semiopragmática

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema, Internet

Contexto de análise: Técnico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Analisar, a partir de uma abordagem semiopragmática, os mecanismos através dos quais filmes de animação podem ser vistos pelo espectador a partir de uma leitura documental e entender como o público reconhece um documentário animado como um tipo de filme, que se utiliza da animação como estratégia discursiva para fazer afirmações sobre o mundo histórico.

Conclusão da pesquisa:

O documentário animado possui características próprias que o diferenciam do documentário tradicional cinematográfico. O tipo de imagem e som produzidos por uma animação propiciam percepções diferentes ao receptor, gerando referências simbólicas da imagem de forma diverso do documentário tradicional. Os modos de produção da animação, por sua vez, produzem contextos e significados igualmente diferentes. Dotada de uma imagem icônica, a animação gera uma empatia no seu espectador, que se identifica melhor com o personagem pelo fato de os objetos animados serem desprovidos de rastros indexicais daqueles que representam.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O audiovisual como fator de sucesso de Maurício de Sousa Produções

Autor (a): Roberto Silveira Mellão

IES: Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2011

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica, Entrevistas

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 32 estrangeiras (39%) e 50 nacionais (61%)

Tipo de referência: 61 livros

7 páginas/documentos na internet

5 artigos acadêmicos

4 trabalhos apresentados em eventos científicos

2 artigos de periódicos (internet)

1 artigo de periódico impresso

2 outros

Metodologia empregada: Foi empregada uma pesquisa bibliográfica sobre a história da Maurício de Sousa Produções e de seu fundador, a fim de identificar aspectos socioeconômicos e culturais que condicionaram as produções tanto de histórias em quadrinhos quanto de desenhos animados, relacionando esses aspectos com o conceito de indústria cultural proposto por Adorno e Horkheimer.

Corpus de análise: Materiais bibliográficos (entrevistas, matérias em noticiários periódicos e informações comerciais) a respeito da produção, distribuição e veiculação de produtos da Maurício de Sousa Produções, em especial, os produtos relacionados à linha de produtos de desenhos animados e histórias em quadrinhos.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: audiovisual, cinema, animação, Maurício de Sousa Produções

Sub-áreas do conhecimento: cinema, ciências sociais aplicadas, comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Partindo do princípio de que a produção cultural está necessariamente vinculada aos interesses do capital econômico, intrinsecamente carregados de valores ideológicos típicos da indústria capitalista, pretende-se avaliar em que medida os produtos de histórias em quadrinhos Maurício de Sousa apropriou-se de uma dinâmica de produção embasada no conceito de indústria cultural para assegurar o sucesso de vendas de seus produtos ao público infantil.

Conclusão da pesquisa:

A pesquisa corroborou a percepção do autor, de que a dinâmica de produção cultural da Maurício de Sousa Produções segue uma lógica industrial, responsável pelo sucesso de vendas da produtora. Ações estratégicas, como a comercialização de produtos diversos associados aos personagens, a adaptação da produção para novos suportes tecnológicos (como a internet, por exemplo), a renovação dos personagens e a adequação da linguagem a novos mercados são, para o autor, evidências da apreensão, em parte inconsciente, por Maurício de Sousa dos preceitos indicados pelos pensadores frankfurtianos Adorno e Horkheimer.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O futuro do presente: a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação

Autor (a): Theresa Christina Barbosa de Medeiros

IES: UFRN

Programa: Estudos da Mídia

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2011

UF: RN

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 25 estrangeiras (35,2%) e 46 nacionais (64,8%)

Tipo de referência:

- 48 livros
- 7 artigos acadêmicos
- 4 dissertações de mestrado
- 2 páginas/documentos na internet
- 2 trabalhos de graduação
- 2 teses de doutorado
- 1 artigo de periódico (internet)
- 1 trabalho apresentado em evento científico
- 3 outros

Metodologia empregada: Foi feita uma análise fílmica e da imagem das animações selecionadas a fim de compreender como o futuro é retratado em cada obra. Para isso, a pesquisadora optou por uma análise de fotogramas selecionados, bem como sequências específicas de imagens e storyboards que retratassem as cenas futurísticas nos filmes. Além disso, foram usados como subsídio na análise os comentários dos produtores, além do roteiro e do press kit disponibilizados pela produção.

Corpus de análise: 2 filmes de animação de longa-metragem do gênero ficção científica: “A família do futuro” (EUA, 2007) e “WALL-E” (EUA, 2008).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: ficção científica, cinema de animação, imagem, imaginário, mídia audiovisual

Sub-áreas do conhecimento: cinema, ciências sociais aplicadas, comunicação, comunicação visual, jornalismo e editoração

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Histórico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Entender como o futuro é representado em animações cinematográficas contemporâneas, buscando-se conhecer como os aspectos socioculturais são retratados e como as mídias audiovisuais futurísticas são representadas nessas animações. Além disso, buscou-se também compreender como essas concepções de futuro são construídas pelos produtores dessas animações.

Conclusão da pesquisa:

As imagens futurísticas presentes em animações falam mais do presente, das temáticas contemporâneas do que do futuro em si. Os discursos presentes nessas animações retratam preocupações atuais, modos de pensar a sociedade contemporânea, projetados para o futuro. Dessa forma, o futuro representado nas animações também pode ser entendido como o “presente das coisas futuras”. Quanto à representação das mídias audiovisuais nas animações analisadas, constatou-se que elas ocupam um papel onipresentes – estão em todos os lugares ao mesmo tempo,

ou seja, como as telas holográficas em dispositivos móveis – com capacidades de moldar subjetividades e comportamentos de forma quase absoluta. Essas concepções, no entanto, remetem a uma leitura de futuro imaginado pelos criadores dessas obras, imagens que formam representações, a visão de alguém a partir de uma dimensão do pensamento imagético e da fantasia.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A Contribuição de Walt Disney para o desenvolvimento do Cinema de Animação: uma análise histórica das evoluções técnicas adotadas nos desenhos animados

Autor (a): Alexandre Mutran

IES: Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2010

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 32 estrangeiras (91,4%) e 3 nacionais (8,6%)

Tipo de referência:

- 19 livros
- 5 páginas/documento na internet
- 2 artigos acadêmicos
- 1 trabalho apresentado em evento científico
- 1 artigo de periódico impresso
- 7 outros

Metodologia empregada: Análise dos vídeos (curtas e longa-metragens) produzidos pelos estúdios Disney principalmente sob o ponto de vista da evolução das técnicas. Para isso, o autor analisou os procedimentos técnicos utilizados nas produções no decorrer dos tempos, buscando entender como uma técnica substituiu ou influenciava outra.

Corpus de análise: 84 desenhos animados dos estúdios Disney, produzidos para o cinema entre meados da década de 1920 até 2010.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: Disney, Pixar, cinema de animação, tecnologia

Sub-áreas do conhecimento: cinema, comunicação, história

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico

Objetivo da pesquisa:

Demonstrar como evoluíram, do ponto de vista das técnicas empregadas, os desenhos animados produzidos pelos estúdios Disney, entre 1927 e 2010.

Conclusão da pesquisa:

Walt Disney teve grande importância no desenvolvimento da arte da animação. Entre os legados, o desenvolvimento de diversas técnicas, possibilitando a criação de novas formas de se fazer desenhos, bem como a criação de diferentes processos de produção e criação de novas narrativas. Com o surgimento da animação por computação gráfica, a Disney, aliada aos estúdios Pixar, tornou-se referência em animação digital.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin

Autor (a): Carolina Lanner Fossatti

IES: PUC/RS

Programa: Comunicação Social

Dependência administrativa: Privada

Nível: Doutorado

Ano de defesa: 2010

UF: RS

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 106 estrangeiras (62,4%) e 64 nacionais (37,6%)

Tipo de referência: 146 livros
17 páginas/documentos na internet
2 artigos de periódicos (internet)
1 artigo de periódico impresso
1 artigo acadêmico

Metodologia empregada: O ponto de partida é a referência técnico-metodológica proposta por Vladimir Propp para a análise morfológica dos contos. A partir desta referência, são identificados em cada filme aspectos ligados às funções dos personagens, a narrativa, espaço, tempo e narrador. De posse das formações narrativas, submete-se o conteúdo discursivo das histórias das animações a uma apreciação dos valores éticos, utilizando-se dos juízos morais apresentados por Aristóteles em *Ética a Nicômaco*. A partir das categorias aristotélicas, propôs-se uma atualização dos valores, significados e símbolos sob o suporte teórico proposto por Edgar Morin, considerando-se as categorias de sua ética: auto-ética, sócio-ética e antropoética.

Corpus de análise: 12 animações de longa-metragem, sendo 6 delas norte-americanas – “Branca de Neve e os sete anões” (1937), “Procurando Nemo” (2003), “Anastasia” (1997), “A era do gelo” (2002), “Formiguinhaz” (1998) e “Shrek” (2001) – e outras 6 brasileiras: “Cassiopéia” (1996), “O grilo feliz” (2001), “Cinegibi, o filme: turma da Mônica” (2004), “Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço” (2005), “Turma da Mônica – uma aventura no tempo” (2007) e “Garoto Cósmico” (2007).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, cinema de animação, ética, narratividade

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Filosófico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Identificar e discutir o discurso ético presente nas produções de filmes de animação norte-americanos e brasileiros recentes, buscando-se verificar como os valores morais e éticos são transmitidos através das narrativas.

Conclusão da pesquisa:

Demonstrou-se um possível encadeamento entre os valores éticos aristotélicos e a ética de Morin. Através do percurso da auto-ética proposto por Morin, identificou-se nas animações a possibilidade de encontrar o fim moral proposto. Os filmes abordam os desvios humanos, estabelecendo um diálogo com o lado virtuoso da humanidade. As narrativas presentes nas animações culminaram dando destaque ao fim ético de Morin, desaprovando a crueldade e a barbárie, defendendo a identidade individual, social e antropológica. Foram também constatadas diferenças entre as animações norte-americanas e brasileiras: enquanto as nacionais tendem a prender-se a mensagens moralizantes e tomadas por considerações avaliativas, nas norte-americanas, as ambientações são

perpassadas por personagens que vivem a potencialidade de suas inclinações para a ordem e a paz e o reconforto do final feliz. Os discursos nas animações norte-americanas reforçam sistemas e modelos que pretendem regular uma conduta coerente com a vida coletiva e individual, ao passo que nas animações brasileiras a moral é colocada enquanto valor estético, modelo a ser definido, enquadramento anti-dinâmico.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final da década de 1920: do silencioso ao sonoro

Autor (a): Ana Luiza Pereira Barbosa

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2009

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 40 estrangeiras (88,9%) e 5 nacionais (11,1%)

Tipo de referência:

- 37 livros
- 3 páginas/documento na internet
- 2 artigos de periódicos (internet)
- 2 artigos de periódicos impressos
- 1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: Análise quadro a quadro de 2 filmes dos estúdios Disney, um sonoro e outro silencioso, buscando identificar aspectos e artifícios técnicos utilizados para representar efeitos sonoros, bem como buscar as relações entre som e imagem presentes em cada animação.

Corpus de análise: 2 curta-metragens do personagem Mickey Mouse, dos estúdios Disney: uma animação silenciosa (Plane Crazy, 1928) e outra sonora (The Haunted House, 1929).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: trilha sonora, relação som-imagem, cinema, animação, desenho

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico

Objetivo da pesquisa:

Analisar o papel do som no cinema de animação na fase de transição entre o período silencioso e a era sonora, verificando-se como se deu a relação entre áudio e vídeo.

Conclusão da pesquisa:

Em seu período silencioso, o cinema de animação valeu-se de diversos recursos para compensar a ausência de som (plano de apresentação, pantomima, textos e símbolos, *close-up* na fonte sonora, concerto e dança). Além disso, os primeiros trabalhos de sincronia, de junção entre som e imagem no cinema de animação, no final dos anos 1920, concebiam a produção como um todo. Som e imagem eram pensados simultaneamente, inaugurando um estilo de produção de animações que exerceria influência até os dias atuais. Nesse sentido, Walt Disney teve importante contribuição.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O desenho animado “Cyberchase - a corrida do espaço” sob um olhar semiótico

Autor (a): Carla Figueredo Molina

IES: Universidade Braz Cubas

Programa: Semiótica, Tecnologias de Informação e Educação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2009

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 16 estrangeiras (37,2%) e 27 nacionais (62,8%)

Tipo de referência: 30 livros

3 teses de doutorado

3 artigos de periódicos impressos

2 páginas/documentos na internet

2 artigos acadêmicos

1 trabalho apresentado em evento científico

1 outro

Metodologia empregada: Amparada nos conceitos teóricos da semiótica da Escola Francesa, a pesquisa se desenvolve com a definição das estruturas do discurso estabelecidas na enunciação em 3 níveis: discursivo, narrativo e profundo. Para isso, inicia com a descrição dos sujeitos (personagens) e contextualização da animação (ficha técnica). No nível discursivo, a análise parte para a identificação de aspectos relacionados à actorização, figurativização, espacialização, temporalização e tematização. Na sequência, dá-se a construção da arquitetura narrativa, onde se demonstra por meio de quadros e diagramas o percurso e o programa narrativo. Por fim, para a análise semiótica profunda, utilizou-se o modelo de octógono semiótico, identificando na animação os elementos que correspondam à tensão dialética gerada pela inserção (sociedade ciberespacial) x exclusão (ruptura do ciberespaço) e identidade (bem) x alteridade (mal).

Corpus de análise: Episódio “Castelvânia” (2002), da série animada “Cyberchase” (EUA, 2002-2010), com duração de 30 min.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: semiótica, educação e tecnologia, público infantil

Sub-áreas do conhecimento: ciências humanas, comunicação, linguística, letras, artes

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Pedagógico

Objetivo da pesquisa:

Analisar, a partir da semiótica, os discursos veiculados na linguagem do desenhos animados educativos, a fim de compreender os valores subjacentes aos discursos televisivos e sua estrutura de poder.

Conclusão da pesquisa:

Os desenhos animados educativos veiculados pela televisão são um espaço de comunicação importante na formação educativa infantil, porém eles não são definitivos como representação social no processo de identificação do sujeito, uma vez que o meio em que ele vive é muitas vezes o principal fator determinante em sua formação. Nesse sentido, a identificação do sujeito não depende exclusivamente dos conteúdos e códigos, mas das matrizes culturais. Os discursos dos sujeitos envolvidos nesse processo estão em constante mediação e negociação entre os próprios sujeitos, pela televisão e pelo desenho, num processo que se dá no e pelo discurso. Em relação à animação analisada, identificou-se pelos octógonos semióticos uma grande complexidade na visão de mundo acerca da cultura e da educação. Observou-se que o sujeito é manipulado pelo destinador, por meio

de programas narrativos que o instaura nas várias modalidades para que o objeto de valor proposto se torne comum. Por fim, apurou-se que o sancionamento do percurso da ação do sujeito nem sempre está no sentido pragmático, mas no simbólico, sob o anseio pelo objeto de valor.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Animação tridimensional: arte, técnica e estética no cinema

Autor (a): Cassimiro Carvalho Chaves Júnior

IES: UNICAMP

Programa: Multimeios

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2009

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 39 estrangeiras (70,9%) e 16 nacionais (29,1%)

Tipo de referência: 53 livros

2 trabalhos apresentados em eventos científicos

Metodologia empregada: Foram analisados cinco desenhos animados produzidos com diferentes recursos técnicos relacionados à geração de imagens (desenhos 2-D e outros desenhos com efeitos 3-D). Foram comparadas as animações utilizando-se da análise quadro-a-quadro, com as principais cenas (keyframes), a descrição textual da narrativa e a contextualização dos aspectos socioculturais contemporâneos à produção.

Corpus de análise: Cinco filmes de animação produzidos com diferentes recursos relacionados à produção e geração de imagens, tanto em 2 quanto em 3 dimensões: "Akira" (Japão, 1988), "Os Incríveis" (EUA, 2004), "Horton e o mundo dos quem" (EUA, 2008), "A Noiva Cadáver" (EUA, Reino Unido, 2005) e "A Casa Monstro" (EUA, 2006).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, cinema, animação, arte, estética

Sub-áreas do conhecimento: artes, artes do vídeo, cinema

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Sociocultural, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Avaliar como se deu a evolução das técnicas de animação cinematográfica quanto à capacidade de gerar percepções de movimento bidimensional e tridimensional.

Conclusão da pesquisa:

As evoluções técnicas ocorridas no cinema de animação agregaram maior plasticidade e flexibilidade na produção dos filmes. Em relação ao cinema de animação com efeitos tridimensionais, as perspectivas positivas se elencam em dois vértices: primeiramente, no que diz respeito à exibição em salas de cinemas, as evoluções técnicas (como por exemplo, a câmera estereoscópica) possibilitaram imagens mais bem trabalhadas, tratadas, gerando uma percepção mais realista. Além disso, as inovações referentes ao uso da técnica tridimensional digital gerou novos recursos ligados à modelagem tridimensional, texturização, iluminação, animação e renderização, proporcionando imagens de seres e objetos hiper-realistas.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A intertextualidade geradora de sentido no gênero desenho animado de núcleo familiar "Os Simpsons"

Autor (a): Cláudia Regina da Silva Franzão

IES: UNESP/Bauru

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2009

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 32 estrangeiras (42,7%) e 43 nacionais (57,3%)

Tipo de referência:

- 58 livros
- 6 trabalhos apresentados em evento científico
- 5 páginas/documento na internet
- 2 artigos acadêmicos
- 2 artigos de periódicos (internet)
- 2 outros

Metodologia empregada: Foram analisados os episódios da série animada Os Simpsons a partir das teorias da Análise do Discurso e da Semiótica, buscando descrever a narrativa e os discursos presentes em cada episódio, contextualizando com os aspectos sociais e culturais presentes na época da veiculação de cada episódio.

Corpus de análise: 5 episódios da série animada Os Simpsons, veiculados entre 1996 e 2007.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: intertextualidade, televisão, produção de sentido, Os Simpsons

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Examinar como a intertextualidade se manifesta no texto televisivo para produção de sentido para o telespectador, ao mesmo tempo em que o texto produzido é veículo e espelho da leitura dos fatos para produção de sentido dentro da narrativa. Além disso, avaliar quais os significados comuns utilizados na produção de sentido intertextual que sustentam a força narrativa da série há duas décadas no ar.

Conclusão da pesquisa:

No discurso elaborado para a série Os Simpsons, há um diálogo intertextual de produção de sentido proveniente, em sua primeira entrada, pelo imaginário da cultura americana (classe média), alicerçada no ser-em-si (fenômeno), mas que produz êxito ao aliviar o peso do ser-para-si (consciência) e, pela segunda entrada de sentido, por lembrar o enunciatório telespectador que, embora sua vivência seja permeada por batalhas diárias, ainda existem seres ao seu redor que estão em iguais ou piores condições de preparo para a vida.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Animação por Stop-Motion: um estudo comparativo dos filmes “A Noiva Cadáver” (Tim Burton, 2005) e “Dossiê Rê Bordosa” (César Cabral, 2008)

Autor (a): Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

IES: Universidade Anhembi Morumbi

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2008

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 26 estrangeiras (68,4%) e 12 nacionais (31,6%)

Tipo de referência: 33 livros
2 dissertações de mestrado
1 trabalho de graduação
1 outro

Metodologia empregada: Foi efetuado um estudo comparativo entre os dois filmes selecionados, levando-se em consideração aspectos técnicos e a linguagem na produção, procurando-se conhecer as diferenças e semelhanças na utilização das técnicas de animação em stop-motion. A análise comparativa descritiva se deu a partir de entrevistas com os produtores de ambos os filmes, em que se busca compreender os processos técnicos de produção (cenário, áudio, iluminação).

Corpus de análise: 2 filmes de animação produzidos através da técnica stop-motion: “A Noiva Cadáver” (EUA, 2005) e “Dossiê Rê Bordosa” (Brasil, 2008).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cinema, animação, stop-motion

Sub-áreas do conhecimento: cinema

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico

Objetivo da pesquisa:

Avaliar em que medida a produção de animações desenvolvidas no Brasil por meio da técnica de stop-motion apresenta características tipicamente nacionais.

Conclusão da pesquisa:

Amparado no estudo comparativo entre os dois filmes analisados, o autor conclui que o cinema de animação em massa plástica brasileiro, utilizando-se dos recursos de stop-motion, não produz nada de original, apenas reproduz a mesma técnica desenvolvida pelo cinema de animação em massa plástica americano. Além disso, o autor conclui que em termos de qualidade técnica e estética o cinema de animação nacional se equipara ao americano, apesar das restrições orçamentárias da produção.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A arte da animação japonesa: em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estéticos

Autor (a): Marleide de Moura Rocha

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2008

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo de caso, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 57 estrangeiras (52,8%) e 51 nacionais (47,2%)

Tipo de referência:

- 78 livros
- 16 artigos acadêmicos
- 7 páginas/documentos na internet
- 4 dissertações de mestrado
- 1 artigo de periódico impresso
- 1 outro

Metodologia empregada: A análise foi feita a partir de pressupostos teóricos da semiótica. Os aspectos relacionados à enunciação da obra, à apresentação da obra ao enunciatário e sua contextualização espaço-temporal são analisados à luz do percurso gerativo de sentido, a partir dos níveis fundamental, narrativo e discursivo. Em sequência, a pesquisa fragmentou a animação em etapas-chave, buscando identificar em cada uma dessas etapas aspectos no plano da expressão (recursos técnicos e articulações entre os sistemas audiovisuais), no plano do conteúdo (quais efeitos estéticos e de sentidos esse arranjo plástico produz) e no plano da manifestação (os elementos culturais, convenções e ideologias impressos na figuratividade, nos temas e os efeitos passionais selecionados).

Corpus de análise: O animê em curta-metragem "Program" (Japão, EUA, 2003), quinto episódio da série de animação "Animatrix", com duração de 7 minutos.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: arte, animação, japonesa, enunciação

Sub-áreas do conhecimento: teoria da comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Técnico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Entender quais são os processos gerativos de sentidos nos animês e como são organizados de modo a construir sua identidade.

Conclusão da pesquisa:

Em relação aos modos de produção, foi constatado que o desenho japonês apresenta uma dinâmica visual própria que o distingue dos demais, tanto em sua forma de produção quanto na maneira de se organizar visualmente e manifestar-se no plano do conteúdo e da expressão. Além disso, a pesquisa concluiu que nos animês, os ambientes refletem a mente dos personagens através de representações figurativas metafóricas, possibilitando ao espectador experienciar manifestações visuais dos pensamentos e das emoções desses personagens. O animê explora a espacialidade por meio da qual arranjos plásticos materializam temas diversos em uma dimensão figurativa. Ainda, constatou-se que os animês possuem uma construção textual, visual e sonora caracterizada por sua função estética de desencadear efeitos de sentidos que se projetam sobre o sujeito, com potencial de modificar seu estado de alma. Por fim, a conclusão de que é possível depreender dessa relação

semiótica é a manifestação inerente de um arranjo impregnado de elementos oriundos de conteúdo e temas característicos das tradições, crenças e mitologias da cultura japonesa, que se expressam através de processos figurativos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Animação computadorizada: a imagem em movimento expandida nos meios de comunicação digitais

Autor (a): Daniel Grizante de Andrade

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2007

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa teórica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 76 estrangeiras (85,4%) e 13 nacionais (14,6%)

Tipo de referência: 56 livros
27 páginas/documento na internet
3 trabalhos apresentados em eventos científicos
1 artigo de periódico (internet)
1 outro

Metodologia empregada: Foram analisadas obras contemporâneas de animação que utilizam a tecnologia computacional de forma inovadora para a linguagem. A análise se deu a partir de três eixos temáticos: o movimento criado a partir de códigos de programação, a imagem em movimento sintética e os novos meios de recepção da animação e sua influência no processo criativo.

Corpus de análise: Diversas obras de animação computadorizada que utilizaram-se dos recursos de computação de modo exploratório, cujas produções se aproximam do cinema de animação tradicional ou experimental, excluindo-se dessa forma animações relacionadas a design ou publicidade.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação, desenho animado, cinema de animação, arte

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Internet, Computadores pessoais, Dispositivos móveis

Contexto de análise: Técnico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Mapear as mudanças sofridas pela animação em seus processos criativos e produtivos com o crescente uso da computação e com o surgimento de novos meios de comunicação digitais.

Conclusão da pesquisa:

A tecnologia de animação computadorizada inaugurou novas formas de conceber as animações, mudando drasticamente os modos de pensar e fazer a imagem em movimento. Definições clássicas, como a animação como a "ilusão da vida" passam a ser questionadas, e as diferenças dicotômicas entre animação e cinema não dão mais conta de explicar as hibridações entre ambos. Com a animação computadorizada, a imagem deve ser entendida não mais como em movimento, mas em movimento expandido, uma vez que a computação gráfica permite novos recursos técnicos e estéticos (motion capture, recursos randômicos, animação-performance interativa). O papel do desenhista artista é relativizado, uma vez que com os novos recursos computacionais o papel do homem na criação é menos relevante ou até mesmo ausente, como na animação por recursos randômicos de geração ou através de algoritmos autogerativos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Animação e hipermídia: trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos

Autor (a): Eliseu de Souza Lopes Filho

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2007

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa teórica

Delineamento teórico-metodológico: Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 23 estrangeiras (51,1%) e 22 nacionais (48,9%)

Tipo de referência: 42 livros

3 artigos acadêmicos

Metodologia empregada: Análise a partir de levantamento bibliográfico e iconográfico de obras (literárias e visuais) relacionadas à área da animação. A análise se deu a partir de uma perspectiva histórica, abordando obras que remetessem a fases de transição entre as técnicas de produção, seja na fase de passagem dos dispositivos ótico-mecânicos do século XIX para o cinema, seja na fase posterior de transição do cinema para o uso de recursos hipermidiáticos/hipertextuais.

Corpus de análise: Estudos teóricos da história da animação e da hipermídia, bem como animações produzidas em diferentes momentos da história da animação, desde os primeiros processos ótico-mecânicos até os desenhos produzidos através de recursos hipermidiáticos.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: arte, animação, computação gráfica, estética, animação por computador

Sub-áreas do conhecimento: artes

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Entender as relações existentes entre o cinema de animação tradicional e os novos recursos de produção hipermidiáticos possibilitados pelo suporte computadorizado e recursos de software, a fim de identificar os pontos de contato e as possibilidades para a animação surgidas com a emergência dessa hipermídia.

Conclusão da pesquisa:

A hipermídia possibilitou ao cinema de animação novos recursos, tanto no âmbito da produção quanto da recepção. Um desses recursos é a possibilidade de construções narrativas não-lineares, que permitem novas e diferentes construções de sentido. Além disso, evidenciou-se que a transição das produções cinematográficas de animação para as produções feitas a partir de recursos hipertextuais se deu de forma híbrida, aproveitando e adaptando, pelo menos parcialmente, recursos do cinema tradicional. Esta hibridação, além de ter ocorrido nos aspectos técnicos, deu-se também ao possibilitar a manutenção de uma certa estrutura de linguagem, que mantendo algumas formas do cinema tradicional, ganha com os recursos de hipertexto características adicionais. Por fim, ressalta-se o caráter de interatividade que se reforça com o hipertexto, ampliando as possibilidades de produção, criação e recepção das animações, permitindo novas construções e percepções de sentido que o cinema tradicional não permitia devido a suas limitações técnicas.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Dos contos de fada aos desenhos animados: a comunicação através do processo cíclico das narrativas

Autor (a): Letícia Gomes da Rosa

IES: PUC/RS

Programa: Comunicação Social

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2007

UF: RS

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 44 estrangeiras (65,7%) e 23 nacionais (34,3%)

Tipo de referência:

- 47 livros
- 10 páginas/documentos na internet
- 4 artigos de periódicos impressos
- 2 trabalhos apresentados em eventos científicos
- 1 artigo acadêmico

Metodologia empregada: A pesquisa emprega a metodologia da análise fílmica proposta por Vanoye para analisar os episódios animados. Inicialmente, dá-se a desconstrução do objeto, descrevendo a narrativa, buscando a compreensão da história, do conteúdo e da diegese, bem como a expressão e as características típicas da animação (personagens e seus papéis, o local onde a história se passa, a estrutura narrativa de cada personagem). A partir dessa desconstrução textual, aliada a informações extra-textuais (contextos, imaginário), a pesquisa busca identificar possíveis aspectos que remontem a uma ciclicidade narrativa nos desenhos animados.

Corpus de análise: 4 episódios de desenhos animados, sendo 2 deles do Pato Donald: “A galinha sábia” (EUA, 1934) e “Os sobrinhos de Donald” (EUA, 1938), e 2 episódios da série Bob Esponja: “Bolhas de sabão” (EUA, 1999) e “Pickles?” (EUA, 1999).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: desenho animado, ciclicidade, cinema, televisão, imaginário

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Histórico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Verificar a existência de uma ciclicidade das narrativas presentes nos desenhos animados feitos no passado e no presente, com histórias que abordam temáticas dicotômicas, focadas na rivalidade entre a figura do bem contra o mal.

Conclusão da pesquisa:

A análise das 4 animações, à primeira vista, não corroborou a hipótese inicial da pesquisadora de que havia uma ciclicidade narrativa nos desenhos animados, com histórias baseadas na dicotomia do bem contra o mal. Em alguns dos episódios analisados, o referencial clássico das fábulas e dos contos de fadas não estava presente, além do que apresentavam desfechos sem final feliz, com o fracasso das forças do bem. No entanto, uma análise mais aprofundada concluiu que havia de fato uma ciclicidade nas histórias de desenhos animados, presente não nas narrativas em si, mas no imaginário do aspecto social que as formava. Assim, os aspectos sociais de cada tempo (angústias, políticas, período entre guerras, instabilidade socioeconômica) determinam o que é moral para os contos de fadas, fábulas e desenhos animados. Assim, detectou-se uma ciclicidade nas histórias analisadas em relação ao aspecto moral presente nas narrativas.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A representação infantil da violência da mídia

Autor (a): Márcia Aparecida Giuzi Mareuse

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Doutorado

Ano de defesa: 2007

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise de conteúdo, Análise do discurso, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas, Questionário/Formulário

Abordagem do problema: Pesquisa quanti-qualitativa

Origem da referência: 67 estrangeiras (35,1%) e 124 nacionais (64,9%)

Tipo de referência:

- 101 livros
- 69 páginas/documentos na internet
- 9 artigos acadêmicos
- 4 artigos de periódicos impressos
- 4 dissertações de mestrado
- 1 tese de doutorado
- 3 outros

Metodologia empregada: Após terem sido expostas à exibição de desenhos animados previamente selecionados, foram aplicadas entrevistas semi-estruturadas e, subsidiariamente questionários, às crianças e pais componentes da amostra. A intenção era identificar hábitos televisivos, como se dava o controle dos pais em relação ao uso da TV e outras mídias e em que base estruturavam esse controle. A análise dos dados coletados se deu, primeiramente, por uma leitura das falas dos pais e das crianças, para obter uma visão geral acerca das respostas. Na sequência, foram organizados os relatos em categorias, em unidades de medidas comparáveis. Por fim, deu-se o cruzamento dessas respostas categorizadas com os segmentos socioculturais e econômicos aos quais pertenciam os entrevistados.

Corpus de análise: Percepções acerca da recepção de conteúdos televisivos por crianças entre 6 e 11 anos, estudantes de 1a. a 4a. série do ensino fundamental, pertencentes a diferentes níveis sócioeconômicos e seus respectivos pais.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cultura infanto-juvenil, desenho animado, mídia

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Pedagógico, Psicológico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Conhecer a representação da violência que as crianças constroem nas relações sociais e com a mídia a partir do desenho animado, do dimensionamento do impacto de suas representações no processo de socialização e de construção da subjetividade na infância, buscando identificar uma possível relação entre a violência na mídia e a violência individual e social.

Conclusão da pesquisa:

As crianças, em geral, possuem uma ideia clara do sentido de violência, uma noção mais ampla do que sugere o senso comum. Nesse sentido, as mídias e, em especial, a TV, atuam como mediadoras na construção do sentido de violência para as crianças. Ou seja, de forma explícita (telejornais, novelas) ou pela linguagem presente em desenhos animados e games. A violência nesses programas é inclusive uma das razões motivadoras pelas quais a criança assiste a um desenho ou joga um game. As crianças percebem que força e poder estão atrelados à violência e que a violência se manifesta em múltiplas dimensões, o que inclui agressões, animais venenosos, ladrões, machucados.

Algumas dimensões de violência, como agressões morais ou sexuais, no entanto, não ficam tão evidentes. Por fim, constatou-se que a criança consegue fazer uma clara distinção entre a violência real daquela ficcional, reconhecendo muitas vezes reproduzirem o comportamento dos personagens, porém afirmando que jamais matariam na vida real.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Os "vazios silenciosos" da filosofia no coração dos super-heróis

Autor (a): Cláudio Clécio Vidal Eufrasino

IES: UFPE

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2006

UF: PE

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 65 estrangeiras (63,7%) e 37 nacionais (36,3%)

Tipo de referência:

- 75 livros
- 9 páginas/documentos na internet
- 3 artigos acadêmicos
- 2 artigos de periódicos (internet)
- 1 trabalho apresentado em evento científico
- 1 artigo de periódico impresso
- 9 outros

Metodologia empregada: Partindo da ideia de alegoria, desenvolvida por Walter Benjamin, e do conceito de sistemas de dispersão, proposto por Michel Foucault, a pesquisa analisa as narrativas de desenhos animados e histórias em quadrinhos de super-heróis. Para isso, ele opta pela desconstrução do texto, buscando identificar aspectos visuais, textuais e simbólicos que permitam analisar a alegoria não como recurso estético, mas como complementar a um sistema de dispersão. Recorre à análise quadro-a-quadro de cenas e transcrições de diálogos curtos e à descrição textual das narrativas.

Corpus de análise: Episódios 49, 50, 56 e 57 da série animada "Cavaleiros do Zodíaco" (Japão, 1989), verbetes da Enciclopédia Marvel (EUA, 2005) – enciclopédia de termos relacionados a histórias de super-heróis – e trechos de revistas em quadrinhos de super-heróis (Mulher-Maravilha, Batman e Super-Homem).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, filosofia, quadrinhos, desenhos animados

Sub-áreas do conhecimento: comunicação, filosofia

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Filosófico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Investigar a narrativa dos super-heróis (tanto em quadrinhos quanto em desenhos animados) como espaço de manifestações apócrifas, ou não-oficiais, do discurso filosófico, procurando compreender as implicações envolvidas na relação dialética entre o discurso oficial do campo da Filosofia e o lado silenciado deste discurso quando se manifesta nas histórias de super-heróis.

Conclusão da pesquisa:

Foi identificado na racionalidade dos discursos das histórias de super-heróis um discurso alegórico que extrapola os sentidos simbólicos. A alegoria, nesse sentido, permite novas configurações de sentidos, fazendo aflorar contradições, incertezas e desejos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Televisão e brinquedos-personagem: mediações simbólicas superpoderosas?

Autor (a): Juliana Pereira de Sousa

IES: UTP

Programa: Comunicação e Linguagens

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2006

UF: PR

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 71 estrangeiras (62,3%) e 43 nacionais (37,7%)

Tipo de referência: 112 livros

1 artigo acadêmico

1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: A pesquisa analisou o modo pelo qual os brinquedos derivados de desenhos animados são significados. Para isso, a análise se deu em 2 eixos: análise da animação “As Meninas Superpoderosas” e análise dos brinquedos derivados do desenho animado. Para analisar a animação, foram evidenciados aspectos de figuratividade, análise do discurso das narrativas (papel da mulher, relações sócio-familiares, o “bem” contra o “mal”), bem como realizada uma contextualização da história e dos personagens. A análise dos brinquedos se deu em relação ao design (dimensões, proporções, contornos), ao uso das cores e suas significações, bem como os estímulos sensoriais despertados pelo material de fabricação dos bonecos-personagens (dimensão matériaca).

Corpus de análise: Série animada “As Meninas Superpoderosas” (EUA, 1998-2005), o filme homônimo (EUA, 2002) e brinquedos originados da animação.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, televisão, brinquedo

Sub-áreas do conhecimento: comunicação, comunicação visual

Mídias abordadas (recepção): TV e Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Examinar os processos significacionais dos brinquedos contemporâneos, compreendendo o modo pelo qual se constituem as metáforas e os intertextos socioculturais sobre a infância, tendo como referência os personagens representados na televisão. Subsidiariamente, analisar se os brinquedos-personagens participam das produções culturais na infância contemporânea, apresentando-se como mercadoria dos meios de massa e mostrando-se integrados a um possível sistema de moda e consumo.

Conclusão da pesquisa:

O brinquedo, legitimado pelos meios de massa, é um objeto em conjunção com valores socioculturais, transformando-se em produto de um mercado cultural. Ele atua como mediador entre a criança e o mundo, apontando, de um lado, as marcas de uma cultura específica e contextualizada pela enunciação de um imaginário infantil e, de outro, a criança enunciatória, a qual o brinquedo se dirige. O brinquedo-personagem amplia sua presença significativa na infância ao estabelecer a mediação do sentimento de pertença a um grupo, favorecendo o consumo do brinquedo inserido no sistema de moda. A relação entre desenho animado e criança favorece o desejo pelos brinquedos na medida em que os transforma em ícones de uma imagem narrativizada, impregnando-os de consumo. Foi também identificado um discurso de referência em dois níveis: nos enunciados que circunscrevem a interioridade e a plasticidade dos personagens no desenho animado e nos enunciados narrativizados em cenários constantemente associados a ambientes urbanos e de

diversão e lazer em conjunção com os ambientes da própria criança. Denota-se que os personagens simulam os ambientes e as rotinas das crianças espectadoras, intensificando os mecanismos de projeção-identificação: as crianças brincam de "ser", encenam as atividades, revestem-se de super poderes, demonstrando uma relação afetiva com a imagem assistida.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Aspectos pedagógicos do desenho animado infantil “Bob Esponja”

Autor (a): Renata Boutin

IES: Metodista de São Paulo

Programa: Comunicação Social

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2006

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 39 estrangeiras (39,4%) e 60 nacionais (60,6%)

Tipo de referência: 91 livros

6 artigos de periódicos impressos

2 artigos acadêmicos

Metodologia empregada: O corpus de análise foi escolhido a partir de um universo de 74 episódios disponíveis para análise. A autora selecionou 4 deles a partir de uma seleção intencional, na qual buscava por situações pertinentes ao objeto de estudo. Foram classificados os episódios em 4 temas distintos: família, mentira, doença e disputa. Foi empregada a técnica de análise de conteúdo, valendo-se da leitura visual dos desenhos, transcrição integral de diálogos e transcrição de quadros (frames) importantes que colaborassem para a compreensão da linguagem não-verbal.

Corpus de análise: 4 episódios de 11 minutos cada do desenho animado “Bob Esponja” (EUA, 1999).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, linguagem, desenho animado, discurso

Sub-áreas do conhecimento: comunicação, processos da comunicação, teoria da comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Pedagógico

Objetivo da pesquisa:

Avaliar se o desenho animado “Bob Esponja”, tratado como gênero discursivo, constitui-se apenas de um discurso de entretenimento ou se permite a fusão de outros discursos, como o pedagógico.

Conclusão da pesquisa:

O desenho animado “Bob Esponja” apresenta traços de um discurso pedagógico através de histórias que oferecem modelos de conduta positivos, que podem ser apropriados e utilizados pela criança no cotidiano. Esse aspecto pedagógico da animação se dá a despeito da intencionalidade da sua produtora, a Nickelodeon, não preocupada com aspectos educacionais senão de entretenimento. Verificou-se que a linguagem do desenho favorece a apreensão pela criança desses valores morais positivos, principalmente dentro dos enredos simples e objetivos e a verossimilhança das histórias que envolvem os personagens que, apesar do contexto situacional muito distante do espectador (fundo do mar, seres marinhos), são histórias que “fazem sentido”, tanto internamente quanto no momento da recepção.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A comunicação cinematográfica: uma perspectiva moderna em Branca de Neve e pós-moderna em Harry Potter

Autor (a): Carolina Lanner Fossatti

IES: PUC/RS

Programa: Comunicação Social

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2005

UF: RS

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 65 estrangeiras (59,1%) e 45 nacionais (40,9%)

Tipo de referência:

- 88 livros
- 7 artigos acadêmicos
- 5 artigos de periódicos impressos
- 4 páginas/documentos na internet
- 3 trabalhos apresentados em eventos científicos
- 1 tese de doutorado
- 1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: Foram feitos dois estudos comparativos: inicialmente, uma comparação entre o cinema dos primórdios e o cinema comercial contemporâneo, utilizando-se para isso dos filmes de ação real do corpus. Posteriormente, foi feita uma comparação entre o cinema de animação tradicional e a animação computadorizada, tendo por base as duas versões do filme “Fantasia”, de 1940 e 2000. Para isso, deu-se a desconstrução de cada uma das animações de forma a identificar aspectos relacionados à utilização de som e imagem e uso de efeitos visuais, bem como aspectos ligados à narrativa.

Corpus de análise: Quatro filmes para o cinema, sendo dois filmes de ação real – “Viagem à Lua” (França, 1902), de Georges Méliès, e Matrix (EUA, 1999), de Andy e Lana Wachowski – e dois filmes de animação de longa-metragem: “Fantasia” (EUA, 1940) e “Fantasia 2000” (EUA, 2000), ambos dos estúdios Disney.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, modernidade, pós-modernidade, narrativas, cinema

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Histórico

Objetivo da pesquisa:

Examinar de que forma a utilização de efeitos especiais promove uma articulação entre diferentes momentos da história do cinema.

Conclusão da pesquisa:

A utilização de efeitos especiais acrescentaram valores complexos à expressão cinematográfica, afetando-a de forma direta e relevante. Em relação ao cinema de ação real, constatou-se uma aproximação entre o cinema dos primórdios e o cinema comercial contemporâneo no que diz respeito à utilização de efeitos especiais, apresentando uma relação de continuidade entre esses dois períodos. Concluiu-se que a mudanças na evolução da realização cinematográfica ocorreram estritamente no plano tecnológico, por meio de um refinamento de técnicas e recursos. Em relação ao cinema de animação, percebeu-se que a inserção da tecnologia digital constituiu um divisor de águas, surgida como medida para garantir a própria sobrevivência da animação como gênero cinematográfico. A utilização dos recursos digitais alavancou o cinema de animação, colocando-o lado a lado com o cinema

tradicional – a indicação de “A Bela e a Fera” (EUA, 1991) ao Oscar de melhor filme em 1992, segundo a autora, é uma evidência desse nivelamento. Por outro lado, não foi percebida uma desvalorização do cinema de animação tradicional (feito sem recursos computadorizados), constatando assim que ambas as linhas de animação (tradicional e digital) convivem lado a lado, em harmonia, e com mútuo aproveitamento.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Branca de Neve: a transposição de uma heroína da literatura para o cinema de animação

Autor (a): César Bargo Perez

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2005

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 64 estrangeiras (74,4%) e 22 nacionais (25,6%)

Tipo de referência: 73 livros
8 páginas/documento na internet
2 artigos de periódicos impressos
2 artigos acadêmicos
1 artigo de periódico (internet)

Metodologia empregada: Foram analisados os aspectos socioculturais do período histórico que propiciou o surgimento do filme "Branca de Neve e os Sete Anões" (1937) considerando-se os elementos tecnológicos, o timing de produção e a formatação melodramática. Para isso, optou-se por um estudo comparativo entre o conto alemão original e o filme, analisando-se as diferenças e semelhanças entre ambas as obras. Foram extraídos trechos da obra escrita e feita a decupagem da animação quadro a quadro (keyframes), a fim de comparar as narrativas, os recursos estilísticos/estéticos e as personalidades dos personagens nas duas obras.

Corpus de análise: O conto "A Pequena Branca de Neve" (Alemanha, versão final de 1857), dos irmãos Grimm, e o filme "Branca de Neve e os Sete Anões" (EUA, 1937), dos estúdios Disney.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: desenho animado, cinema, literatura

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Compreender quais as condições socioculturais que geraram o paradigma das "Princesas da Disney", sua função socialmente integradora de uma população europeia migrante, bem como identificar evidências dos elementos que estruturaram este modelo de heroína melodramática.

Conclusão da pesquisa:

Com Branca de Neve (filme), surge um modelo de heroína de base melodramática, mas carregado de características particulares que se repetiriam em diversos filmes posteriores dos estúdios Disney, forjando a denominação "Princesas da Disney". Paradoxalmente, essas características de princesa estavam ligadas às condições da cidadã comum, do cotidiano, e não das condições da princesa real, por laços sanguíneos. Constatou-se também um caráter de educação moral popular na obra, de ideias como a vitória do bem, a transparências das intenções, a morte dos vilões, a crença na Providência, a exaltação do homem comum e a nobreza do caráter, bem como a expectativa de um comportamento da personagem de acordo com uma atitude esperada. Por fim, constatou-se que na adaptação do conto original para o cinema ficaram evidentes os efeitos da indústria cultural, que com o objetivo de popularizar a obra, infantilizou a herança mágica presente no conto, pasteurizando a obra, atingindo uma desejada integração cultural a partir de uma homogeneização de elementos narrativos fora do contexto original (ex.: o estilo europeu, a floresta, o título de princesa, elementos que possuíam função diferente no conto original).

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Recursos de linguagem na animação: a enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro

Autor (a): Maria Christina Menezes

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2005

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 57 estrangeiras (73,1%) e 21 nacionais (26,9%)

Tipo de referência:

- 53 livros
- 4 dissertações de mestrado
- 2 teses de doutorado
- 2 artigos acadêmicos
- 1 outro

Metodologia empregada: Foram selecionados filmes de animação de diversas épocas históricas, filmes que de alguma forma inauguraram novos usos técnicos, artísticos ou discursos e narrativas originais. A autora optou por uma análise quadro a quadro para analisar aspectos de figuratividade, a partir de pressupostos teóricos da Semiótica. Foram levados em consideração os processos de produção quadro a quadro específicos empregados no cinema de animação, que criam os seguintes recursos discursivos: metamorfoses, sobreposição de camadas de imagens, quebras de ilusão de movimento e trocadilhos visuais.

Corpus de análise: 12 filmes de animação, produzidos entre 1908 e 1980.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação, sintaxe da composição visual, figuratividade

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Identificar e analisar determinados recursos do cinema de animação que o distinguem como forma especial de linguagem cinematográfica.

Conclusão da pesquisa:

Existem recursos peculiares da linguagem do cinema de animação que o distinguem como forma especial de linguagem cinematográfica. Essas características específicas estão ligadas às variantes presentes nos processos de produção historicamente consolidados.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Porcarias, inteligência, cultura: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados

Autor (a): Mirna Feitoza Pereira

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Doutorado

Ano de defesa: 2005

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas, Observação

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 81 estrangeiras (60,4%) e 53 nacionais (39,6%)

Tipo de referência:

- 58 livros
- 17 vídeos/DVD
- 15 artigos de periódicos impressos
- 11 artigos acadêmicos
- 10 jogos eletrônicos
- 6 trabalhos apresentados em eventos científicos
- 5 páginas/documentos na internet
- 3 artigos de periódicos (internet)
- 2 dissertações de mestrado
- 2 outros

Metodologia empregada: Foram realizadas observações de campo com crianças de várias idades, em suas casas, sendo convidadas a jogar seus games e a assistir seus desenhos animados preferidos e estimuladas a explicar as narrativas, os personagens e as situações que apareciam, enquanto eram gravadas em vídeo. A análise focou nos aspectos relativos à cognição infantil em relação ao uso que faziam da linguagem dos games e dos desenhos (aspectos gestuais, respostas, compreensão das narrativas).

Corpus de análise: Percepções de crianças de diferentes idades (entre 1 e 11 anos), das cidades de São Paulo, Rio de Janeiro e Manaus, em situações em que estavam brincando com jogos eletrônicos e assistindo a desenhos animados.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: comunicação, criança, semiose, games

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Computadores pessoais

Contexto de análise: Linguagem, Pedagógico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Compreender, a partir do conceito de semiose, como se dá a comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados, entendendo como se constrói a experiência semiótica nesse ambiente quanto os signos que a criança devolve para o mundo em seu processo de produção de comunicação.

Conclusão da pesquisa:

Os conhecimentos que as crianças adquirem ao lidar com as linguagens do entretenimento não dizem respeito somente ao código dos textos mas também às experiências que elas desenvolvem com o funcionamento das mídias. Ao assistirem a um desenho animado as crianças e as mídias compõem uma semiosfera; cria-se um espaço necessário para a existência e o funcionamento das linguagens, criador de novos sentidos. Crianças e mídias tornam-se agentes semióticos da cultura. Nesse ambiente, a criança faz uso da extensa gama de linguagens e vivencia uma experiência de aprendizagem nos códigos que nela estão disponíveis, tornando-se capaz de produzir linguagem,

gerando ela própria novos sentidos para a cultura. Quanto à recepção, percebe-se que ela não é passiva. A criança age como sistema semiótico, que lida com os sistemas de signos que mediam a comunicação, trabalhando para recodificá-los, utilizando-se dos signos com os quais ela já tem alguma familiaridade.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Cinema e magia: efeitos especiais - de Méliès a Fantasia 2000

Autor (a): Telma Elita Juliano Valente

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Doutorado

Ano de defesa: 2005

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise de conteúdo, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas, Medida de opiniões e atitudes, Observação

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 23 estrangeiras (20,9%) e 87 nacionais (79,1%)

Tipo de referência: 62 páginas/documentos na internet
22 livros
14 artigos acadêmicos
5 dissertações de mestrado
4 artigos de periódicos impressos
1 tese de doutorado
2 outros

Metodologia empregada: A pesquisa buscou identificar aspectos modernos e pós-modernos relacionados ao imaginário presente nos filmes analisado, apoiando-se na técnica de grupos focais. Para compor os grupos, foram delimitados os seguintes critérios: adolescentes de 15 a 16 anos, alunos de uma escola particular de Porto Alegre, RS. Os alunos foram divididos em 2 grupos de até 10 pessoas e expostos à exibição dos 2 filmes do corpus. Na sequência, participaram de um debate mediado pela pesquisadora. As discussões foram registradas em vídeo e analisadas posteriormente, utilizando-se da técnica de análise de conteúdo. A análise se deu em quatro eixos-categorias: perspectivas da comunicação, axiológica, estética e do imaginário.

Corpus de análise: A animação de longa-metragem “Branca de Neve e os sete anões” (EUA, 1937) e o filme de ação real “Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban” (Reino Unido, EUA, 2004).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: efeitos especiais, animação, cinema, entretenimento

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Filosófico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Analisar a comunicação dos contos de fadas cinematográficos a partir de uma perspectiva moderna e pós-moderna, identificando de que forma as categorias emergentes relacionados ao imaginário presente nesses contos, observados através do cinema, encontram representação no público adolescente.

Conclusão da pesquisa:

“Branca de Neve e os sete anões” contextualiza uma produção moderna, com um discurso fundamentado em verdades absolutas, caracterizado pela transmissão de mensagens dogmáticas a seu público. “Harry Potter” distingue-se por sua atitude inquieta, questionadora e à procura de novas possibilidades de percepção das questões existenciais, marcando uma nova forma de veicular a história e permitindo uma maior participação crítica do espectador. Foram evidenciados aspectos axiológicos nos dois filmes que os identificam como modernos – a heroína pura, eternamente boa e submissa, incapaz de se opor a uma ordem pré-estabelecida (Branca de Neve) – e pós-modernos – figura feminina não-submissa, autônoma, com capacidade de atingir posições sociais valorizadas (Harry Potter). Em “Harry Potter” não há um conjunto axiológico estável: normas e regras são

transgredidas, o bom não é eternamente bom e infalível. Essa mesma distinção entre moderno e pós-moderno foi identificada no aspecto estético (a pureza e a beleza confrontadas com a bricolagem, o híbrido, o irônico e a pluralidade de significâncias) e nos aspectos relacionados à representação do imaginário.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO**Título:** Por uma poética do cinema de animação**Autor (a):** Tiago da Costa e Silva**IES:** PUC/SP**Programa:** Comunicação e Semiótica**Dependência administrativa:** Privada**Nível:** Mestrado**Ano de defesa:** 2005**UF:** SP**ASPECTOS METODOLÓGICOS****Estrutura da produção:** Pesquisa empírica**Delineamento teórico-metodológico:** Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica**Procedimento de coleta de dados:** Coleta documental/iconográfica**Abordagem do problema:** Pesquisa qualitativa**Origem da referência:** 38 estrangeiras (56,7%) e 29 nacionais (43,3%)

Tipo de referência:

- 53 livros
- 8 artigos acadêmicos
- 2 páginas/documentos na internet
- 1 tese de doutorado
- 1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: A partir dos fundamentos e pressupostos teóricos da semiótica Peirciana e da teoria da função poética da linguagem, de Jakobson, a pesquisa empreende a desconstrução de cada uma das 4 animações do corpus. Para isso, verifica como se dá a articulação dos aspectos visuais (cores, texturas, efeitos, enquadramentos) com os aspectos sonoros (sons, músicas, silêncio, ruídos), além dos aspectos simbólicos que estão presentes e que em si constroem a narrativa. O foco da análise é verificar o potencial de significação de cada uma das animações e, em especial, o grau de iconicidade, este responsável pelo alto poder de sugestão e ambiguidade numa mensagem poética.

Corpus de análise: 4 filmes de animação de curta-metragem, considerados pelo pesquisador como relevantes do ponto de vista da significação em relação ao processo semiótico: “Estória do gato e da lua” (Portugal, 1995), “T.R.A.N.S.I.T” (Holanda, 1997), “Pai e filha” (Reino Unido, Bélgica, Holanda, 2000) e “A detective story” (EUA, Japão, 2003).

ASPECTOS DE CONTEÚDO**Palavras-chave:** cinema, animação**Sub-áreas do conhecimento:** comunicação**Mídias abordadas (recepção):** Cinema**Contexto de análise:** Linguagem**Objetivo da pesquisa:**

Estudar os fenômenos poéticos oriundos da linguagem articulada pela cinematografia de animação, ou seja, analisar os processos de significação que subjazem ao modo poético de expressão.

Conclusão da pesquisa:

A provocação que as animações poéticas sugerem é aquela que atrai mais fortemente as crianças, pois está presente nelas um alto teor imaginativo e criativo do reino das brincadeiras, da revogação de todas as leis, onde tudo é possível e onde tudo é um grande e livre jogo do devaneio. A poética é uma maneira de operar com uma determinada linguagem de modo a atingir um efeito tal que cria, potencialmente, um alargamento semântico no domínio da interpretação. A poética do cinema está numa relação montada com sua linguagem de modo a oferecer os sentidos interpretativos possíveis, ambíguos, no tocante a sua possibilidade e a sua incompetência de ser biunívoco. Dos filmes analisados, cada um apresenta uma narrativa peculiar, todas, entre si, bastante distintas. Apresentam sintaxes diferentes, não obstante sejam todas mensagens audiovisuais cinematográficas. Cada um deles sugere um mundo possível, onde seus significados estão abertos, guiados por uma linha narrativa clara, mas nem por isso convencional, no sentido simbólico, de estar convencionalizada a um

significado, de estar fechada. São mensagens convidativas à interpretação, que proporcionam um alto grau de mentalização e acionamento de significados, onde o ícone que aparece na estrutura do filme é o hipoícone-metafórico (metáfora); as metáforas fazem um paralelo entre o caráter representativo de um signo com um possível objeto.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: As duas fantasias de Walt Disney: desenho animado e a educação em dança no Brasil

Autor (a): Maria Carmen Borba Orofino

IES: PUC/SP

Nível: Mestrado

Programa: Comunicação e Semiótica

Ano de defesa: 2004

Dependência administrativa: Privada

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise do discurso, Estudo comparativo, Estudo de recepção

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas, Observação, Questionário/Formulário

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 37 estrangeiras (40,2%) e 55 nacionais (59,8%)

Tipo de referência:

- 63 livros
- 5 artigos acadêmicos
- 4 dissertações de mestrado
- 3 teses de doutorado
- 3 artigos de periódicos impressos
- 14 outros

Metodologia empregada: Foi feito um estudo de recepção das animações em pequenos grupos de até 8 crianças. Cada grupo foi submetido a cenas de uma das versões do filme "Fantasia", acompanhados pela pesquisadora, que tomava notas das expressões, reações e diálogos entre as crianças. Repetiu-se o procedimento com a outra versão do filme, com grupos de crianças distintos. Uma vez transcritas as observações do grupo, buscou-se identificar nos discursos elementos que revelassem a opinião das crianças acerca do balé. Subsidiariamente, foram encaminhados questionários para as mães dessas crianças, com perguntas relacionadas às aulas de danças infantis na escola e a visão acerca da dança. Por fim, a pesquisadora buscou nas páginas de internet das escolas suas propostas pedagógicas, a fim de identificar um possível descompasso no ensino de dança, em especial o balé, entre o que a escola divulga como valores e o que ela na prática impõe como modelo de educação corporal.

Corpus de análise: Impressões e relatos de crianças de 4 a 7 anos de idade, alunos de educação infantil de classe média da cidade de São Paulo, em sua maioria meninas praticantes e/ou alunas de dança infantil. Subsidiariamente, fizeram parte do corpus de análise os questionários respondidos pelas mães das crianças, bem como as propostas pedagógicas divulgadas por escolas de educação infantil na cidade de São Paulo.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: associações de imagens, corpo mídia, comunicação

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Histórico, Linguagem, Pedagógico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Compreender as razões que legitimam o balé como um modelo ideal de dança no imaginário infantil e avaliar como a escola corrobora essa visão.

Conclusão da pesquisa:

Nos 2 filmes analisados a representação da dança (balé) que ambos fazem é a mesma. Essa imagem da bailarina como modelo "ideal" de dançarina é reforçada pelos meios de comunicação, que associam o balé clássico com imagens de classe social e sofisticação. Outras danças não se fazem presente na mídia e no imaginário infantil com a mesma força. A escola também reforça esse posicionamento; as propostas pedagógicas das escolas pesquisadas propagam ideais como abertura a transformações, respeito às diversidades e capacidades de aprendizagens individuais, apropriação

do saber pelo aluno de forma integrada ao mundo, relação com a cultura e autonomia em suas escolhas. No entanto, a própria lógica do aprendizado, do domínio do balé (disciplina, superação de limites, busca pelo virtuosismo, modelos corporais ideais, aparência, competição, professor centralizador do saber, entre outros) conflita e contrasta com esses valores propagados pela escola, gerando um descompasso entre a educação formal e a educação de dança.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Odisseia: fundamentos para uma adaptação do poema épico de Homero para o cinema de animação

Autor (a): Nelson Coelho Nascimento

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2004

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa prática

Delineamento teórico-metodológico: Pesquisa bibliográfica/iconográfica, Pesquisa-ação/participante

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 91 estrangeiras (98,9%) e 1 nacional (1,1%)

Tipo de referência: 52 páginas/documentos na internet
40 livros

Metodologia empregada: A metodologia da pesquisa coincide com a metodologia de elaboração de um filme de animação (fase inicial de produção) proposto no objetivo do trabalho. Consiste, portanto, da criação de um storyboard em que se constrói o roteiro sequencial composto por imagens no qual se especificam os personagens, os cenários e as narrativas. O desenvolvimento da pesquisa teve início com a leitura e análise do texto principal da Odisseia, de Homero, de forma a permitir a elaboração da estrutura narrativa para o filme. A narrativa, por sua vez, foi dividida em 7 partes principais. Com o filme fragmentado, procedeu-se à decupagem, com a divisão de cada uma dessas partes em sequências, de acordo com as informações ou ações que necessitam ser passadas ao espectador. Após, partiu-se para o refinamento das sequências em uma divisão em cenas que descrevessem as ações dos personagens e fatos e descrições a serem narrados. Na próxima etapa, foi criado o roteiro cinematográfico com todos os diálogos, com desenhos produzidos pelo próprio pesquisador. Paralelamente, foram definidos os personagens e cenários, com a listagem de todas as características, referências visuais e literárias e a elaboração do seu desenho. Ao fim, obteve-se um storyboard completo, contendo a sequência linear das imagens que ilustram a narrativa da animação.

Corpus de análise: Poema épico "Odisseia", de Homero (Grécia Antiga, século VIII a.C.) e material historiográfico (pinturas, esculturas, gravuras) relacionado à obra..

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação

Sub-áreas do conhecimento: ciências sociais aplicadas

Mídias abordadas (recepção): Não aborda mídias específicas

Contexto de análise: Histórico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Criar os fundamentos para uma adaptação da "Odisseia" a partir da linguagem original fixada em texto pelos estudiosos alexandrinos para a linguagem audiovisual do cinema de animação moderno.

Conclusão da pesquisa:

A pesquisa permitiu a criação de um roteiro no formato de storyboard para a adaptação da "Odisseia" para o cinema de animação computadorizado. Com isso, o pesquisador mostrou a integração das tecnologias de animação digital a uma reconstrução narrativa de uma história clássica, da mesma forma que o cinema de ação real fez com obras similares (na pesquisa cita-se o exemplo do filme "Gladiador" (EUA, 2000) como adaptação). Além disso, a pesquisa demonstrou que através da apropriação de conteúdos de natureza épica e poética é possível a criação de animações que não se limitem a conteúdos cômicos, infantis e juvenis.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: A imagem cinematográfica na construção do imaginário do sujeito: desenho animado de Walt Disney

Autor (a): Zuleika Fátima Vitoriano Olivan

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2004

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso, Estudo comparativo

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 43 estrangeiras (53,1%) e 38 nacionais (46,9%)

Tipo de referência: 76 livros
3 artigos acadêmicos
1 vídeo/DVD
1 dissertação de mestrado

Metodologia empregada: A análise recai sobre o estudo comparativo entre a linguagem, a narrativa e o discurso, e aspectos simbólicos entre o conto original da Branca de Neve e a adaptação cinematográfica. Preliminarmente, é feita uma descrição das características comportamentais dos personagens e seu relacionamento a partir de um viés psicanalítico. Para isso, analisa-se sob três eixos: a relação de Branca de Neve com a mãe/madrasta/bruxa, com os anões e com o príncipe. Além disso, são verificadas as similaridades, alterações e supressões de características entre as 2 obras, bem como aspectos de discurso ligados à moralidade. Frequentemente, é utilizado o recurso de transcrição textual de trechos das obras para fins de comparação.

Corpus de análise: O conto "A pequena Branca de Neve", dos irmãos Grimm (Alemanha, versão original de 1812-1822) e o filme "Branca de Neve e os sete anões" (EUA, 1937), dos estúdios Disney.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cinema, contos de fada, Walt Disney, psicanálise

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Linguagem, Psicológico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Compreender as mudanças históricas no discurso presente nos contos de fadas e avaliar sua importância para a construção do imaginário do sujeito na modernidade contemporânea.

Conclusão da pesquisa: A adaptação do conto original para o cinema alterou diversos aspectos da história. Entre as principais mudanças estão aspectos ligados à moralidade. Por exemplo, a morte e a crueldade presentes no conto original são suprimidas ou amenizadas na adaptação para o cinema. Essa supressão vai ao encontro dos princípios ideológicos da sociedade americana, que na busca de sua idealização social, tenta velar toda e qualquer situação que venha a produzir o sentimento de angústia ou qualquer outro tipo de sofrimento psíquico na sociedade. Essa mudança de discurso entre as obras se explica pela influência do movimento do Romantismo que, ao negar o racionalismo excessivo, buscou um sentido de mundo mais humanitário. Por fim, foram constatados aspectos simbólicos nas representações dos contos de fadas que remetem a questões de ordem psicológica: a identificação das crianças com heróis (fazendo com que a criança tenha a impressão de que no final seus anseios serão satisfeitos, embora isso tenha um custo) e o reconhecimento da criança como sujeito (eu) e da alteridade (o outro), implicando novas formas de busca da satisfação do desejo.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: As interfaces entre as animações digitais “A flor do caos” e “Selenita acusa!” e o cinema expressionista

Autor (a): Maristela Salione Arantes

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2003

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 37 estrangeiras (58,7%) e 26 nacionais (41,3%)

Tipo de referência: 59 livros
2 dissertações de mestrado
1 artigo acadêmico
1 outro

Metodologia empregada:

A pesquisa propôs uma análise comparativa entre os filmes do movimento expressionista alemão das décadas de 1910 e 1920 com as animações selecionadas para análise. Utilizou uma comparação descritiva, na qual foram identificados elementos presentes nas animações em 3 interfaces centrais: estético-narrativas (estrutura da narração, movimentos de câmera, cores, sombras, cenários, personagens, enquadramentos), interfaces entre gravuras e animações em 2D (aspectos técnicos empregados nas animações) e interfaces com o presente, onde se busca compreender a representação imaginária no cinema alemão expressionista e nas animações analisadas acerca da ética na ciência, tema central das animações pesquisadas. Essa análise se faz através de uma perspectiva histórica, cobrindo o período entre a década de 1920 e início do século XXI.

Corpus de análise: 2 filmes de animação de Luiz Nazário: “A flor do caos” (Brasil, 2001), com 20 minutos de duração, e “Selenita acusa!” (Brasil, 2001), com 18 minutos de duração.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: cinema expressionista, animação digital

Sub-áreas do conhecimento: comunicação

Mídias abordadas (recepção): Cinema, Internet

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Estabelecer uma reflexão crítica de obras de animação digital de caráter expressionista contemporâneas em relação a aspectos de narrativa e linguagem, confrontando e relacionando com o cinema expressionista alemão.

Conclusão da pesquisa:

Assim como o movimento expressionista alemão buscava romper com o modelo estético renascentista de representação da realidade, identificou-se nessas obras neo-expressionistas de Luiz Nazário uma busca por novos modelos que questionassem o novo modo de produção dominante proposto pela animação computadorizada. Sem propor um rompimento com esse novo modelo, sua proposta é aproximar de forma dialética as possibilidades que a animação digital proporciona ao aspecto artístico proposto pela Escola Expressionista. O computador, dessa forma, potencializaria o aspecto artístico, revitalizando os traços das animações contemporâneas, permitindo a produção de animações expressionistas ressignificadas nos tempos atuais.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças de 4 a 8 anos de idade

Autor (a): Ana Lucia Sanguedo Boynard

IES: UFRJ

Programa: Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2002

UF: RJ

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise de conteúdo, Estudo comparativo, Estudo de recepção

Procedimento de coleta de dados: Medidas de opiniões e atitudes, Questionário/Formulário

Abordagem do problema: Pesquisa quanti-qualitativa

Origem da referência: 41 estrangeiras (63,1%) e 24 nacionais (36,9%)

Tipo de referência: 58 livros
5 artigos acadêmicos
1 dissertação de mestrado
1 artigo de periódico impresso

Metodologia empregada: Análise das formas de entendimento e interatividade de conteúdo de cinco desenhos animados japoneses - "Dragon Ball Z" (1989-1996), "Pokémon", (1997-2002), "Sakura Card Captors" (1996-2000), "Digimon" (1999-2000) e "Meninas Super Poderosas" (EUA, 1998-2005), veiculados na TV brasileira. Inicialmente deu-se a fase de pré-análise, com o contato inicial com as séries. Na sequência, foram estabelecidos 2 grupos de amostra, um deles composto por alunos de escolas pública (comunidades carentes) e outro formado por alunos de escola particular de alta renda. A coleta de dados foi feita por um formulário distribuído aos pais, que responderam perguntas relacionadas aos hábitos de audiência dos filhos e os gostos e preferências das crianças. Em posse dos formulários, foram extraídos dados estatísticos e submetidos à análise quanti-qualitativa.

Corpus de análise: Percepções acerca do conteúdo de desenhos animados selecionados de um grupo de 44 crianças entre 4 e 8 anos de idade, alunos de escolas públicas e particulares de Campos dos Goytacazes, RJ, e as opiniões de seus respectivos pais sobre a maneira pela qual seus filhos assistem a esses desenhos.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: desenho animado, formação moral, mito

Sub-áreas do conhecimento: sociologia

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Pedagógica, Psicológico, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Investigar a compreensão de crianças entre 4 e 8 anos de idade referente aos personagens de alguns desenhos animados e a possível influência destes na determinação da conduta das crianças após assistirem a esses desenhos. Além disso, verificar a existência de evidências de nocividade de desenhos animados japoneses na formação moral das crianças e identificar o tipo de entendimento dos pais e responsável sobre o assunto.

Conclusão da pesquisa:

Em relação aos hábitos de audiência, as crianças ocupam um papel de receptor ativo; discutem entre si na escola os episódios assistidos e agem no dia-a-dia através de analogia em relação às situações vistas na TV. Ao discutirem entre si as histórias assistidas, elaboram e ajustam a decodificação das mensagens, mesmo que sua leitura seja diferente da mensagem pretendida no momento da produção. As crianças também identificam realidade de ficção. Por fim, não foram identificados na pesquisa quaisquer indícios que relacionem conteúdos violentos veiculados na TV com aumento de agressividade, nem sob a ótica dos pais nem sob o ponto de vista das crianças.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O desenho animado na TV: uma análise do animé Pokémon

Autor (a): Jônia Lessa de Castro Schmaedecke

IES: UTP

Programa: Comunicação e Linguagens

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2002

UF: PR

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Análise do discurso

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 39 estrangeiras (49,4%) e 40 nacionais (50,6%)

Tipo de referência: 69 livros

5 artigos de periódicos impressos

2 artigos acadêmicos

1 página/documento na internet

1 dissertação de mestrado

1 outro

Metodologia empregada: A análise compreendeu duas etapas: contextualização do desenho animado e análise da construção de sentido do texto. Na primeira etapa, buscou entender como se constrói a relação e o envolvimento inicial entre o desenho e o espectador. Foram analisados aspectos estéticos, características da narratividade, linguagem e da história da animação (papel dos personagens, cenários, trama). Na segunda etapa, foram analisados os aspectos da construção de sentido do texto, a partir da semiótica, de forma a identificar o percurso gerativo de sentido através dos níveis fundamental (ou profundo), narrativo e discursivo (ou superficial). Por fim, foi realizada uma desconstrução da narrativa e confrontada com as categorias e funções dos contos propostos por Propp, a fim de identificar a relação entre animação e a estrutura dos contos tradicionais.

Corpus de análise: Os três primeiros episódios da série animada "Pokémon" (Japão, 1997): "Eu escolho você, Pikachu!", "Emergência! Pokémon!" e "Ash pega um Pokémon!".

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: desenho animado, efeitos de sentido, intenção discursiva

Sub-áreas do conhecimento: comunicação, rádio, televisão

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Linguagem, Sociocultural

Objetivo da pesquisa:

Examinar os processos significacionais do desenho animado "Pokémon", sua linguagem, na busca por uma totalidade de sentidos presente na animação. Além disso, verificar se e como o uso de certas linguagens associadas (a da comunicação e do marketing, por exemplo) consegue atingir um nível de simulação e persuasão capazes de referendarem uma fusão entre ficção e realidade, possível de ser identificada como uma "interatividade real" entre personagens e o público.

Conclusão da pesquisa:

A estrutura discursiva-narrativa de "Pokémon" condiz com a estrutura dos contos maravilhosos proposta por Vladimir Propp. Seus conteúdos se relacionam com temas ligados à iniciação, ao crescimento, à competição, aos desafios que desembocam em fracassos ou sucessos, com conteúdos pedagógicos moralizantes (importância da amizade, da responsabilidade, do carinho). Esses valores desmistificam uma suposta imagem "moderna" dos desenhos atuais, associando-os mais próximos aos enredos das histórias infantis tradicionais. Isso permite que "Pokémon" se insira no mundo infantil com tanta eficácia, introduzindo-se como um jogo e como extensões da criança e da vida, auxiliado por diferentes estratégias de linguagem (incluindo o marketing). Por fim, identificou-

se que a interatividade desenho-criança se dá através da imaginação infantil, sendo o próprio ato de contar e ouvir histórias o suporte interativo. Dá-se a interatividade pela “presença” do personagem (objeto de desejo personificado) na “vida real”, mesmo que nesse processo a comunicação estabeleça narrador e narratário representados num único papel, o de criança.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: 50 anos de desenho animado na televisão brasileira

Autor (a): Márcia Aparecida Giuzi Mareuse

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2002

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica, Entrevistas

Abordagem do problema: Pesquisa quanti-qualitativa

Origem da referência: 29 estrangeiras (22,3%) e 101 nacionais (77,7%)

Tipo de referência: 69 livros
33 artigos de periódicos impressos
15 artigos acadêmicos
7 dissertações de mestrado
6 páginas/documentos na internet

Metodologia empregada: Foi realizado um levantamento de toda a programação infantil veiculada pelas emissoras de televisão brasileira entre 1950 e 2000. Para isso, foram realizadas consultas a acervos (museus, emissoras de TV, coletas de documentos), pesquisas a institutos e entrevistas com profissionais da área televisiva, a fim de se fazer um inventário da programação infantil. Em princípio, foram levantados quantitativamente os programas destinados a crianças (contendo ou não desenhos), para então identificar em quais deles havia também a veiculação de desenhos animados. Além de apresentar dados estatísticos relacionados à programação infantil (índices de audiência, grade de programação), a pesquisa catalogou as animações e classificou-as em relação ao país de origem, produtor, ano de produção e exibição, quantidade de episódios, descrição da narrativa e personagens e seu spin-off (produtos comerciais derivados da animação).

Corpus de análise: Desenhos animados veiculados nas emissoras de televisão brasileira entre 1950 e 2000.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: programação de televisão, meios de comunicação, desenho animado

Sub-áreas do conhecimento:

Mídias abordadas (recepção): TV

Contexto de análise: Histórico

Objetivo da pesquisa:

Construir um histórico do desenho animado no período de 50 anos da TV brasileira, identificando os desenho que marcaram os diferentes períodos. Além disso, identificar também os aspectos que apontem para as diferenças e semelhanças entre eles, de modo a oferecer subsídios para as discussões da relação TV/criança, promover intercâmbio entre a comunidade científica e a sociedade, além de colaborar com a reconstrução da memória da televisão brasileira.

Conclusão da pesquisa:

Constatou-se que os conteúdos abordados pelos desenhos mais representativos na grade televisiva brasileira são semelhantes, independente da origem ou época, e as diferenças se devem a características da construção decorrentes de avanços tecnológicos e de condições de inserção no mercado televisivo cada vez mais atrelado às questões de marketing de produtos derivados das animações. Constatou-se também uma preponderância de desenhos animados americanos e japoneses e ausência quase total de animações européias ou nacionais. Por fim, identificou a presença simultânea de desenhos de alta circularidade (veiculados por pouco tempo) e de longa permanência, explicada a partir do aproveitamento exaustivo dessas animações para gerarem venda

de produtos (brinquedos, roupas, objetos escolares), provocando seu esgotamento e retirada da grade. Por outro lado, a permanência de desenhos antigos, como Pica-Pau, se deve ao baixo custo comercial e a características próprias que caem no gosto das crianças. Assim como nas histórias de contos de fadas, agradam a diferentes gerações e continuam preenchendo seus espaços subjetivos e auxiliando na solução de conflitos.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Evolução técnica e expressão artística: a emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador

Autor (a): Alberto Lucena Barbosa Júnior

IES: UNICAMP

Programa: Multimeios

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 2000

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa teórica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica, Entrevistas

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 263 estrangeiras (94,3%) e 16 nacionais (5,7%)

Tipo de referência:

- 123 livros
- 57 artigos de periódicos impressos
- 49 trabalhos apresentados em eventos científicos
- 28 artigos acadêmicos
- 13 vídeos/DVD
- 3 artigos de periódicos (internet)
- 2 teses de doutorado
- 4 outros

Metodologia empregada: Análise a partir de levantamento bibliográfico de informações (obras literárias e visuais) e entrevistas com profissionais relacionados à área da animação em uma perspectiva histórica, no espaço de tempo que compreende desde o surgimento das primeiras animações até o final da década de 1980.

Corpus de análise: Animações produzidas desde o século XVII (por dispositivos ótico-mecânicos) até as animações produzidas pela computação gráfica no final dos anos 1980.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: arte, animação, computação gráfica, estética, animação por computador

Sub-áreas do conhecimento: artes

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico

Objetivo da pesquisa:

Analisar como os aspectos técnicos e artísticos se desenvolveram com a emergência da animação por computação gráfica, buscando compreender como o computador afetou o trabalho de artistas visuais e, se de alguma forma, os conhecimentos técnicos e artísticos da animação tradicional continuam válidos no ambiente digital.

Conclusão da pesquisa:

O surgimento de novas técnicas (como por exemplo, o surgimento do cinema ou da computação gráfica) não implicou o aparecimento automático da arte. O domínio dos aspectos técnicos não se confunde com a expressão artística, pois ambas, técnica e arte, são aspectos diferenciados, embora complementares, na animação. O domínio da técnica, embora seja importante para a execução artística, tem importância limitada, até pelo caráter mutável dos artifícios técnicos no decorrer da história. O domínio da arte é mais importante do que o domínio da técnica.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Cineplástica: uma leitura de algumas pinturas de Benedito Calixto

Autor (a): Maria Aparecida Rodrigues Pfeiffer

IES: USP

Nível: Mestrado

Programa: Ciências da Comunicação

Ano de defesa: 1999

Dependência administrativa: Pública

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 45 estrangeiras (77,6%) e 13 nacionais (22,4%)

Tipos de referência:
 54 livros
 2 dissertações de mestrado
 1 trabalho de graduação
 1 artigo acadêmico

Metodologia empregada: A pesquisa se dividiu em 2 eixos. Inicialmente, propôs um levantamento histórico-bibliográfico sobre o cinema de animação e, posteriormente, uma análise historiográfica e iconográfica das artes plásticas, tendo como objeto de análise a vida e as obras de Benedito Calixto. A partir desse duplo levantamento, foram obtidos subsídios - incluindo a escolha das obras - que serviriam de base para uma futura produção de uma animação digital que mesclasse elementos da pintura com as técnicas do cinema de animação. No momento da defesa dessa dissertação a animação estava em processo inicial de produção, tendo sido realizada até então somente o roteiro visual a partir da seleção das pinturas.

Corpus de análise: Conjunto de obras do pintor paulista Benedito Calixto (1853-1927).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: pintura, artes plásticas

Sub-áreas do conhecimento: comunicação visual

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Estabelecer uma interface entre as artes plásticas e o cinema de animação a partir de uma técnica conhecida por cineplástica, tendo como subsídios as pinturas de Benedito Calixto, a fim de possibilitar a produção de uma animação digital a partir da manipulação dessas pinturas.

Conclusão da pesquisa:

A partir da mesclagem das artes plásticas, em especial a pintura, com as técnicas do cinema de animação, é possível conceber o surgimento de uma nova interface: a cineplástica. A junção de duas formas artísticas - a arte gráfica e a arte cinematográfica - podem trazer contribuições artísticas inteiramente novas em relação ao desenho, à pintura e ao cinema.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: De um pioneiro a outro: um salto da tecnologia no cinema de animação brasileiro

Autor (a): Rosemeire Ferreira da Silva

IES: USP

Nível: Mestrado

Programa: Ciências da Comunicação

Ano de defesa: 1999

Dependência administrativa: Pública

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Estudo comparativo, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica, Entrevistas

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 109 estrangeiras (47,8%) e 119 nacionais (52,2%)

Tipo de referência: 133 livros
80 artigos de periódicos impressos
12 artigos acadêmicos
3 dissertações de mestrado

Metodologia empregada: Foi realizado um estudo comparativo relacionado ao modo de criação e produção de animações através da técnica cinematográfica tradicional e da animação computadorizada. Para isso, foram constatados elementos em cada uma das animações que permitissem identificar e descrever as técnicas utilizadas. A análise recaiu sobre os seguintes aspectos: roteiro, criação de personagens, animação, cenários, cor e arte, filmagem, montagem e som. A análise comparativa se deu com a descrição de um fluxograma do processo de produção e com a explicação detalhada de cada processo de geração de imagem e movimento em cada uma das técnicas utilizadas. Também foi realizada uma entrevista não estruturada com o produtor da animação “Cassiopéia”, Clóvis Vieira, para compreender sua visão acerca do processo de produção e distribuição do filme.

Corpus de análise: 2 filmes animados nacionais de longa-metragem, produzidos por diferentes técnicas: “Sinfonia amazônica” (1953), produzido através da animação cinematográfica tradicional, e “Cassiopéia” (1996), produzido através da animação computadorizada.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação, tecnologia, história, imagem, arte

Sub-áreas do conhecimento: cinema, comunicação visual

Mídias abordadas (recepção): Cinema

Contexto de análise: Técnico, Histórico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Compreender, através de um levantamento histórico, as mudanças ocorridas no processo de produção de animações entre a técnica de animação cinematográfica tradicional e a animação computadorizada.

Conclusão da pesquisa:

A partir da análise das animações do corpus da pesquisa foi constatado que, embora tenham sido produzidas através de diferentes técnicas de animação, os novos conceitos promovidos pela emergente animação computadorizada não são completamente novos, mas vertentes transfiguradas das técnicas tradicionais do cinema de animação fotográfico. A ruptura tecnológica promovida pela animação por computador, por sua vez, minimiza o custo de produção, possibilita o aperfeiçoamento iconográfico dos filmes, aponta os limites dos movimentos naturais e instrumentaliza o animador como um observador do mundo real/humano.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: O “Fine Artist” como ferramenta de expressão do imaginário infantil

Autor (a): José Luiz Cechelero

IES: USP

Programa: Ciências da Comunicação

Dependência administrativa: Pública

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 1997

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Estudo comparativo, Estudo de caso, Pesquisa experimental

Procedimento de coleta de dados: Entrevistas, Medidas de opiniões e atitudes, Observação

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 35 estrangeiras (57,4%) e 26 nacionais (42,6%)

Tipo de referência: 50 livros
7 dissertações de mestrado
2 artigos acadêmicos
2 teses de doutorado

Metodologia empregada: Para compreender como se dá a comunicação da interface do programa com o usuário, o pesquisador optou por analisar as interações geradas a partir do uso do software por crianças de 8 anos de idade. A escolha da idade se deu pelo fato de ser aquela recomendada pelo fabricante do programa. Essa análise se deu em três etapas. Primeiramente, foram feitas entrevistas com os alunos para traçar um perfil e aferir seus conhecimentos de informática e do software. Num segundo momento, foi proposto aos alunos que criassem desenhos a partir do software de dois modos distintos: por criação de cenas, a partir de desenhos, personagens e cenários pré-existentes, e desenho livre, a partir do uso do mouse. Por fim, as crianças foram convidadas a criar simples animações quadro-a-quadro a partir da utilização do “Fine Artist”. Ao pesquisador coube registrar suas impressões acerca do modo como as crianças construíam suas imagens, suas dificuldades e limitações na utilização dos recursos computadorizados.

Corpus de análise: Avaliar o software “Fine Artist” (programa de editoração eletrônica utilizado na produção de animações e histórias em quadrinhos) para compreender como se dá a comunicação da interface com o usuário, buscando entender e estabelecer quais os melhores procedimentos para que programas semelhantes possam auxiliar o desenvolvimento da potencialidade criativa e comunicativa das crianças.

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: fine artist, imaginário, infantil

Sub-áreas do conhecimento:

Mídias abordadas (recepção): Computadores pessoais

Contexto de análise: Técnico, Pedagógico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Experiências de utilização do software de editoração eletrônica “Fine Artist” (Microsoft, EUA, 1994) por quatro crianças (duas de 8 anos e outras duas de 11 anos de idade).

Conclusão da pesquisa:

Constatou-se que o programa “Fine Artist” é inadequado para a idade a que se propõe (a partir de 8 anos), havendo uma incoerência entre os objetivos do programa e a estrutura mental das crianças nessa idade. Verificou-se um baixo aproveitamento dos recursos do software pelas crianças. Contudo, não elimina a possibilidade de que as crianças utilizem o software com a ajuda de um professor especializado, de forma que recebam apoio no desenvolvimento de histórias e animações. Constatou-se também que o tutorial (recurso de ajuda do software) contém apenas soluções alternativas, no sentido de apoiar a criança em algumas dúvidas, não sendo portanto uma solução completa, o que desmente a visão sobre esse tipo de programa como autossuficientes e prodigiosos, por poderem ensinar arte às crianças. Por fim, quanto ao uso educacional de ferramentas como o

“Fine Artist”, verificou-se que é possível sua utilização para o ensino de expressão artística desde que apoiado em uma metodologia de ensino específica, sob o risco de utilizar as tecnologias educacionais como “máquinas de ensinar”, instruindo de forma mecânica e enfastiada.

ASPECTOS GERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Título: Signos em animação: uma introdução à linguagem do desenho animado

Autor (a): Celisa Carolina Álvares Marinho

IES: PUC/SP

Programa: Comunicação e Semiótica

Dependência administrativa: Privada

Nível: Mestrado

Ano de defesa: 1992

UF: SP

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Estrutura da produção: Pesquisa empírica

Delineamento teórico-metodológico: Análise da imagem/semiótica, Pesquisa bibliográfica/iconográfica

Procedimento de coleta de dados: Coleta documental/iconográfica

Abordagem do problema: Pesquisa qualitativa

Origem da referência: 52 estrangeiras (76,5%) e 16 nacionais (23,5%)

Tipo de referência: 67 livros
1 artigo acadêmico

Metodologia empregada: A análise da linguagem das animações selecionadas é feita a partir da decupagem quadro-a-quadro de cada filme. A análise busca identificar aspectos estético-morais (cores, imagens, movimento, planos), sonoros (músicas, ruídos, silêncio), bem como aspectos relacionados à narrativa e semântica.

Corpus de análise: 5 animações de curta-metragem, com duração entre 5 e 23 minutos cada: "Animando" (Brasil, 1983), "A origem dos andamentos" (Brasil, 1980), "Quando os morcegos se calam" (Brasil, 1987), "Alex" (Brasil, 1987) e "Patolino continua biruta" (EUA, 1985).

ASPECTOS DE CONTEÚDO

Palavras-chave: animação, linguagem, movimento

Sub-áreas do conhecimento:

Mídias abordadas (recepção): TV, Cinema

Contexto de análise: Técnico, Linguagem

Objetivo da pesquisa:

Elaborar um estudo acerca da linguagem do desenho animado, identificando as diferentes técnicas de produção e características estéticas e narrativas próprias da animação.

Conclusão da pesquisa:

O desenho animado possui uma linguagem própria característica que deriva de aspectos mágicos do mundo imaginário. O traço lúdico presente na animação frequentemente está relacionado a uma estética do "tudo é possível", desde o fantástico-terror ao fantástico humor. A intercomunicação entre espectador e desenho é animada neste diálogo, ganhando uma outra dimensão, outra ordem de leitura. O jogo exposto da brincadeira, do lúdico, aproxima o espectador do desenho animado, promovendo uma interação com a intertextualidade, com um vasto leque de referências paródicas buscado em outras histórias e outros temas.